TV GAME专门志 2004.3A

GAME科技风

超绝攻略

星之海洋3 导演剪辑版

PHANTOM BRAVE

BREAKDOWN

星云 回声之夜

风云新撰组

梦回三国扫描制作

火线快递 攻略始动!

戦国無双

SENGOKU MUSOU

新作狙击

DIGTAL DEVIL SAGA

真·三国无双3 帝国

超级机器人大战MX

樱大战 神秘的巴黎

NINJA GAIDEN

究极忍者动作游戏魅力爆发

任天堂新式手掌游戏机NINTENDO DS发表

鬼武者系列开发者的最新力作紧急公开

生化危机4新情报震撼公布

本期赠品

战国无双 全人物套装卡片

定价:RMB 9.8

ISSN 1671-7341

05>

SDガンダム
ジージェネレーション シード
G GENERATION SEED
SEED
SEEDモードとGENERATIONモード!
2つのモードでガンダムを網羅!!
ドラマチック・シミュレーション
2月19日発売予定
メーカー希望小売価格
¥5,800 税別
CERO
全年齢
全年齢対象
顶级的高达战争即将爆发！密切留意本刊近期“大攻略”！
BAN DAI

2004.3A

2004年3月1日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.3A

GAME科技风

生化危机4 新情报震撼公布
NINJA GAIDEN究极忍者动作游戏魅力爆发
火线快递，战国无双超大型攻略始动
星之海洋3 导演剪辑版图解式完全攻略

GAME INDEX

AC

真·拳皇2003情报站 35

GBA

光明力量 复苏的黑暗之龙 33
龙珠Z 舞空斗剧 34
口袋妖怪 火红·叶绿 39

GC

机动战士高达 战士们的轨迹 28
潜龙谍影 孪蛇 29

PS2

真·三国无双3 帝国 9
鬼武者3 12
最终幻想 X-2国际版+最终任务 14
超级机器人大战MX 15
樱大战物语 神秘的巴黎 16
DIGITAL DEVIL SAGA 17
依利丝的工作室 Eternal Mana 18
新魂斗罗 19
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 20
幻想水浒传Ⅳ 21
寂静岭4 22
街道BATTLE 2 23
异度传说Ⅱ 善恶之彼岸 24
SOCCER LIFE 25
救火英豪F.D.18 26
腥红之泪 27
第一神拳2 迈向胜利之路 37
战国无双 40
生化危机OUT BREAK 43
风云新撰组 46
星云 回声之夜 54
PHANTOM BRAVE 60
星之海洋3 导演剪辑版 70
GROWLANSER Ⅳ 81
WILD ARMS Alter code:F 92
七人之侍20XX 109
世界足球胜利11人7 110

XBOX

忍者外传NINJA GAIDEN 30
天诛叁 回归黑暗 32
御伽 百鬼讨伐绘卷 97
BREAKDOWN 103

其他栏目索引

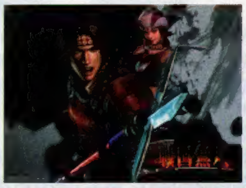
情报网络 2
游戏时刻表 7
游戏龙虎榜 8
同人小说 虹色的青春 112
新作评议会 118
太郎信箱 120
太郎天地 122
G画廊 124
漫动作 125
读编漫话 126

新作狙击

PS2 真·三国无双3 帝国 9
PS2 鬼武者3 12
PS2 最终幻想 X-2国际版+最终任务 14
PS2 超级机器人大战MX 15
PS2 樱大战物语 神秘的巴黎 16
PS2 DIGITAL DEVIL SAGA 17
PS2 依利丝的工作室 Eternal Mana 18
XBOX 忍者外传NINJA GAIDEN 30
AC 真·拳皇2003情报站 35
GBA 光明力量 复苏的黑暗之龙 33
龙珠Z 舞空斗剧 34
GC 机动战士高达 战士们的轨迹 28
潜龙谍影 孪蛇 29
PS2 新魂斗罗 19
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 20
幻想水浒传Ⅳ 21
寂静岭4 22
街道BATTLE 2 23
异度传说Ⅱ 善恶之彼岸 24
SOCCER LIFE 25
救火英豪F.D.18 26
腥红之泪 27
XBOX 天诛叁 回归黑暗 32

大攻略

PS2 战国无双 40
PS2 生化危机OUT BREAK 43
PS2 风云新撰组 46
PS2 星云 回声之夜 54
PS2 PHANTOM BRAVE 60
PS2 星之海洋3 导演剪辑版 70
PS2 GROWLANSER Ⅳ 81
PS2 WILD ARMS Alter code:F 92
XBOX 御伽 百鬼讨伐绘卷 97
XBOX BREAKDOWN 103



初心锦囊

PS2 第一神拳2 迈向胜利之路 37
GBA 口袋妖怪 火红·叶绿 39

研究家

PS2 七人之侍20XX 109
PS2 WE7之有球个人基本技术的运用 110

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年3月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络

Fresh News

PS2 美国 鬼武者监制最新力作突然发表

猛料度 85分

虽然CAPCOM的游戏开发者稻船敬二早在创作“《洛克人》系列”时已成名，《鬼武者》更使他进一步声名大噪。就在《鬼武者3》快要推出之时，厂商在美国突然发表稻船先生的最新PS2力作《SHADOW OF ROMA》(《罗马谜影》)。此作品背景发生在公元前48年的罗马帝国，故事讲述一名剑士为了证明父亲并没有暗杀凯撒大帝而展开的冒险，游戏中会有一些真实的历史人物登场。游戏系统由两部分构成，一是以动作为主，另一部分暂时是秘密。游戏中有单打独斗以及敌我群殴的场面，这一点与《鬼武者》差不多。此外故事设有分歧路线，还有道具组合系统，人物的服饰也会依照玩家的更换而改变，使用了和《鬼武者3》相同的映像引擎，预定今年内发售，大家绝对要留意！

他应该是男主角AGRIPPA（阿格里帕）。

主角的好朋友OCTAVIUS（奥克塔维厄斯）。

系统与鬼武者相似。

当然有罗马斗技场出现。

被大量敌人包围。

要进行偷偷跟踪。

战车大战精彩绝伦！

背景制作一丝不苟。

ETC 日本 任天堂异类手掌游戏机发表

猛料度 80分

一些人自行制作的假想图。

NDS假想图。

之前公开的照片只是虚构的。

当去年SCE在E3前夕公布会开发新款手掌游戏机后，确实对游戏界造成了冲击，特别是对目前在手掌游戏机界独领风骚的任天堂，更是一个严重的威胁。有鉴于此，大家都会猜测该厂商会有何对策。终于在去年底任天堂透露正开发一部新的游戏机，并称它为“异类机种”，网上更流传着许多假图片。直至不久之前厂商正式发表这部名为“NINTENDO DS”的新型手掌游戏机。

暂时来看，“NINTENDO DS”还未有任何正式的样版机外观公开，不过厂商却公开此手掌游戏机最特别之处是由两个3寸TFT液晶画面组成的，以上下组合的方式构成，并且附有背光灯。而该游戏机设有两个CPU，主CPU为ARM 9，副CPU则是ARM 7，软件方面则会使用最大容量达1G BIT(大约125M BYTE)的半导体。目前有关此新手掌机的性能仍不具体，厂商只表示它是集先进的视听技术而成的结晶，能够分单画面或是双画面来玩，预定2004年底发售，在E3展会将首次公开让玩家试玩。

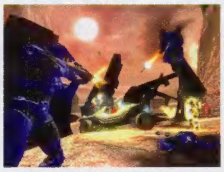
当厂商被问及“NINTENDO DS”有什么含义时，解释是DS代表“DUAL-SCREEN”，即双画面。有关此手掌机采用什么电池，厂商回答计划是采用能更换电池的方式，并还没有决定采取使用GBASP那样的纯充电电池。至于NDS能否和任天堂其他主机如GC、GBA连动，厂商回答暂时未有这方面的情报。NDS预定全球同时发售，不过厂商又表示，由于目前市场对于半导体需求相当紧张，一切要看5月的决算发表之后再作详细公布。

而玩家相信会更关心此手掌机会有什么游戏厂商加盟，任天堂表示将积极拉拢世界各地的厂商开发其对应软件。目前暂时对NDS发表意见的厂商有三间，NAMCO表示会加入，但是尚未有具体计划。KONAMI只表示对这款新手掌机很期待。至于EA则抱着观望态度。

XBOX 美国 HALO 2延期至秋季发售

猛料度 65分

不少XBOX用户万分期待的主观动作射击游戏《HALO 2》，由于开发者BUNGIE精益求精，因此多番延期，现在美国方面发表该作品会由原来的2004年春季延至秋季才能推出。厂商并没有公布延期理由，但估计与厂商希望全球同时发售有关，或许需要针对不同地区而作出难度调整。另外还公开了一幅多人对战的画面，可见到不同颜色的MASTER CHIEF在对战。

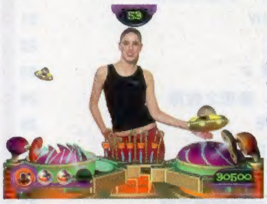

多人对战的映像图。

PS2 日本 玩家可任意变身成游戏角色

猛料度 70分

目前全球销量达到240万套的PS2游戏《EYE TOY》，令体感游戏变得更加有趣味性。

而与SCEE一起开发的DISMASK，又为该产品研究出新的技术，那就是能够让玩家把自己的样子，通过拍摄两幅图片制成立体模特儿，不仅针对《EYETOY》的作品，而且也可在其他游戏中登场，换言之《EYE TOY》的周边将更加大众化。当玩家拍摄后可把自己的相貌档案保存在记忆卡中。至于对应此技术的游戏已在开发中，预定7月会有第一款作品现身。


《EYETOY》创造出更多可能性。

PS2 日本 HORI开发新型赛车控制器

猛料度 65分

虽然有不少人会觉得玩赛车游戏还是要用方向盘比较有真实感，但也有些人会认为能以较轻便的周边来控制也不错。HORI因此开发这款名为“ZERO TECH 2”的PS2新型赛车手柄。它的外型有点像遥控车控制器，除了加油和刹车按键，更有专用的上下档按键，也保证可达到微妙的驾驶感觉，当然手柄也会有震动效果了。预定2月26日发售，定价4980日元，会有红和黑两种颜色供选择。

对某些人来说可能是不错的选择。

GC 日本 MGS孪蛇推出特别版主机

猛料度 75分

已定于3月11日在日本推出的KONAMI重制版游戏《METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES》，现在公布会像《FFCC》和《TOS》那样推出特别版主机“PREMIUM PACKAGE”，此版本除了有特别颜色金属绿的主机、手柄等硬件外，当然会附上游戏，还会附送一张FC版《METAL GEAR》的特典游戏光盘。至于游戏将采用两枚光盘收录，套装定价21000日元。

《MGS TS》也有特别版主机。

G C 美国 生化危机4新情报震撼公布

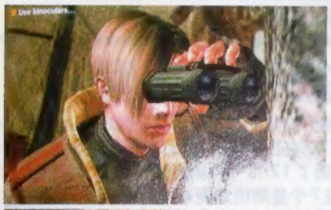
猛料度 95分

根据美国游戏杂志《GameInformer》的情报，万众期待的GC冒险大作《生化危机4》如今有了进一步的消息。该游戏预定11月在美国与日本地区发售，共4张碟。

玩家可以以第一人称视角或另外两个新增视角中选择一个来进行游戏。这些视角和传统的近距离第三人称视角有着一定的变化。在使用第三人称视角时，LEON会占据整个画面的最左侧，这将给玩家一种类似第一人称视角的感觉，但这样设计的好处就是长时间游戏也不会感觉头晕，可见这是照顾那些玩第一人称视角游戏会头晕的玩家。因此即使使用以前的操作方式，新的视角也会使玩家游戏时有种完全不同的体验。游戏的操作方式和以前差不多，但生命值和弹药将直接在画面上显示出来，以前是要切换到菜单才能查看到的。

该游戏支持WIDE TV，如果玩家家中的电视机不支持16:9的话，游戏将以一般的DVD的播放效果来显示，画面上方和下方以黑框来填充。另外游戏还支持480p，显示出该系列在画面上的进化程度。

《生化危机4》的剧情发生在2004年，是《生化危机2》剧情设定的6年以后，Umbrella和那些恐怖的丧尸已经不存在了。里昂被总统雇佣保护他的女儿，在这之前，这个小女孩被绑架到了南美洲一个的村庄里。而等待LEON的村民竟然……



这次的游戏世界是完全开放，取消了以往频繁的开关门读盘设计，来往于各区域间的切换时间非常短，而冒险的舞台将扩大数倍。游戏里所有的事物都是通过即时演算画面来展现的，敌人会对身体受到伤害的部位做出反应，比如说射击普通敌人的腿部，接着他走起路来就将会步履蹒跚。村民们装备着镰刀、斧头等各种尖锐工具，战斗中他们还会把这些武器丢向LEON，因为这些村民不是没有头脑的丧尸，他们很聪明。再比如LEON射击某个村民的话，他将会停止进攻而选择逃走，如果LEON跟着他的话，他将会引LEON引入他们的陷阱里……

从公开的游戏画面中，可见该游戏的完成度已经很高了，期待它再次引领冒险游戏的潮流！

图为杂志扫描版，并不是很清晰，本刊今后将密切留意该游戏的最新情报。

XBOX 世界 XBOX销量最新数字

猛料度 65分

SCE发表PS2全球产量突破7000万部，Microsoft也公布了XBOX的最新数据。首先主机全球销量已经超过1370万部，其中美国占860万部，欧洲370万部，而亚洲包括日本就有140万部。至于厂商相当看重的网上服务XBOX LIVE，目前全球20个国家已经有约75万人登记成为会员，游戏的总时间超过450万小时，今年的目标是到六月时会有100万人登记。

还有人气作品《HALO》，其全球销量已经突破400万套，这是继SCE的《GRAN TURISMO 3》之后，在欧美销售成绩排行第二的现役主机游戏，由于去年低推出了廉价版，相信销售量会进一步提高。

《HALO》的成绩有目共睹。

A C 日本 侍魂零决定推出特别版

猛料度 70分

SNK PLAYMORE去年10月推出的街机刀剑格斗游戏新作《侍魂 零》。早前厂商发表将会移植至PS2，现在又宣布推出街机强化版《侍魂 零SPECIAL》，并预定在春季登场。本作中会追加新角色，包括第一代《侍魂》的BOSS天草四郎时贞，《斩红郎无双剑》的BOSS壬无月斩红郎，以及《侍魂 零》的BOSS凶国日轮守我旺。游戏系统基本上承继自《侍魂 零》，但就对战平衡会作出调整，并追加新系统。(图为PS版《天草降临SPECIAL》)

天草四郎时贞和壬无月斩红郎再登场。

XBOX 世界 XB基板作品无缘推出XB版？

猛料度 70分

SEGA AM2公司职员大崎诚在接受访问时表示正在开发《VIRTUA FIGHTER 5》。另外解答了一些关于《VIRTUA COP 3》与《OUTRUN 2》的移植问题。当被问到为何近期不少街机作品都喜欢用XB互换基板CHIHIRO时，对方回答因为CHIHORO是最强且经济的基板，就连NAOMI 2也比不上。至于《VC3》与《OR2》为何不移植，甚至是推出美版。大崎回答：要移植其实并不难，但问题是美国以出租游戏为主。像《GTA3》这些耐玩的游戏，玩家自然乐意买游戏回家，但《VC3》和《OR2》这些街机作品都较短，而且开发时也是针对街机市场的。大崎还强调他没有移植的决定权，要看欧洲的SEGA子公司。另外当被问到移植GC和PS2的可能性时，大崎表示会比较困难，即使移植也做不出街机效果。而较早以前欧洲一个购物网却接受PS2与XB版《OUTRUN 2》的预订，还指出游戏预定8月13日发售，不过由于厂商已经否认，该网页也被删去了。

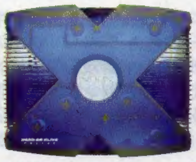
《OUTRUN 2》能否移植还是问题。

XBOX 日本 透明蓝XBOX送KASUMI喷血抱枕

猛料度 70分

曾报导Microsoft为配合3月25日《DEAD OR ALIVE ONLINE》的发售，厂商会推出主机正面印有游戏商标的透明蓝色版XBOX "KASUMI BLUE"。此版本限定生产5000部，附送《DOA ONLINE》游戏、一个同色手柄、DVD遥控器、XBOX LIVE STARTER KIT连12个月费用。更有一个特制KASUMI抱枕作为预定特典，现在该抱枕已有样品，它长160cm，宽44cm，不过最使人激动的是KASUMI以泳装图案出现。此限定版售价22800日元，限量5000部。

KASUMI抱枕正面。KASUMI抱枕背面。



透明蓝色的XBOX。

KASUMI BLUE的包装盒。

ETC 日本 宠物蛋下个月卷土重来

猛料度 65分

去年曾报导过BANDAI生产的风靡一时的手掌游戏机《TOMAGOCHI》(《宠物蛋》)会推出新版，现在终于确定在3月20日发售。《宠物蛋》是世界上首部独立饲养生物的携带型电子游戏机，推出后大受女性上班族欢迎，更卖出超过千万个的纪录。可是其后由于同类型产品泛滥，加上热潮趋淡，结果反而令BANDAI积存了大量货品。新一代的《宠物蛋PLUS》外形和旧款差不多，共有6种，并且将追加三种新性能。第一是红外线通讯机能，通过通讯来提升友谊度，甚至可交配生出下一代；第二是IC容量增加了约五倍，令生物的图像及动作更丰富。第三是画面解像度超过前作约两倍以上，更为精细可爱。BANDAI的目标是在2005年3月底前可卖出二百万个。

能否再创奇迹呢？

XBOX 世界 猛料度 75分

SNK PLAYMORE正式加盟XB

XB在日本发展缓慢的主要原因是欠缺日本厂商支援，现在终于有生力军了！以2D格斗游戏而驰名的SNK PLAYMORE正式宣布加盟，还发表将移植街机作品《SNK VS CAPCOM CHAOS》给XBOX，并对应XBOX LIVE可作网上对战，但发售日还未定。此外美国分公司SNK NEOGEO USA也发表将在美国推出XBOX作品，除了《SVC CHAOS》，还有动作射击游戏《合金弹头3》，两者均预定今年内发售，并且会陆续移植其他游戏到XBOX上。

XBOX主机玩家也能玩到《SVC CHAOS》。

《METAL SLUG 3》是系列最强之作。

XBOX 日本 猛料度 75分

GGXX登陆XB实现网上对战

收购了SEGA，并锐意将业务拓展至全球的SAMMY，终于继美国后，日本方面也决定为XBOX开发游戏，第一炮是ARC SYSTEM WORK主打作品《GUILTY GEAR XX #RELOAD》。XBOX版会追加一些新要素，包括对应XBOX LIVE进行通讯对战，可以搜寻及召集对手，还能用语音通讯。另外取消在街机版中不能用JUSTICE和KLIFF对战的限制。故事模式及画廊模式也追加了新要素。目前已定于4月29日发售，定价4800日元。

随意搜寻XBOX LIVE上的玩家。

XBOX版可以网上对战。

XBOX 欧洲 猛料度 70分

XB主机硬机会增至20GB？

德国的游戏店较早之前公布，Microsoft将在会欧洲推出一个特别版的XB "CRYSTAL PACK"，此版本采用无色全透明胶壳，附送两个透明手掣，售价199欧元。最令人感兴趣的是在目录里显示主机内置的硬碟机竟然不是一直以来的8GB，而变成20GB。至于是印错了，还是XB硬件有改动，相信前者机会较大。

水晶版XBOX包装。

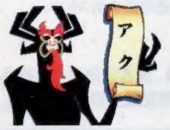
手柄和主机是全透明外壳。

ETC 美国 猛料度 70分

SEGA发行美式卡通动作游戏

SEGA虽然拥有不少开发软件的子公司，但是也并不代表不会找外援，厂商刚发表一款名为《SAMURIA JACK：THE SHADOW OF AKU》的游戏，那是由一间叫ADRENIUM的游戏公司制作的。该游戏是改编自美国同名网络卡通节目，主角JACK是名日本武士，要打倒令世界陷入危机的坏蛋AKU。本游戏的玩法类似CAPCOM的《马克西莫》，舞台分为4个地区共24关，画面保留了美式卡通风格，香港人可能未必会喜欢。预定3月16日发售，GC、PS2和XB版都有，但未公布是否会有日版。

主角JACK。



坏蛋AKU。

玩法类似《马克西莫》。

画面设计未必符合国内玩家口味。

PSP 美国 猛料度 75分

EA全力支援PSP

ELECTRONIC ARTS近日举行了一个发表会，当中提到SCE的手掌游戏机PSP。厂商表示已在开发8至12款对应游戏，预计全部将会于2005年度内发售（2005年4月至2006年3月）。厂商还作出了一些就PSP的推测，EA估计PSP售价大约是199至249美元（约港币1550至1940元），至于软件售价大约是39.99美元（约港币310元），并将在11月至12月发售。不过厂商也透露SCE方面还未发表PSP的经营方针，但造价低廉的软件值得期待。

PS2 日本 猛料度 60分

SIMS正开发PS2超大作

SEGA全资子公司SIMS，至今已开发过不少作品，但普遍成绩一般。最近厂商公开招聘游戏制作人，包括策划、统筹及程式设计。厂商还在网页中透露正在开发PS2的超大作，至于该作品属于什么题材及类型就完全不清楚了。另外该公司招聘的程式设计员需要懂得PS2、XB和街机程式语言，换言之他们将有机会开发相关的游戏。

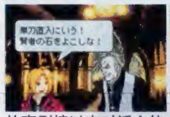
sims

SIMS的作品素质一般。

GBA 日本 猛料度 65分

GBA版钢之炼金术师画面公开

上期报导过BANDAI为GBA开发的RPG《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》，现在已有游戏画面公开。另外更进一步的内容也公布了，GBA版重现原作的"炼金术"卡，在事件及战斗后可获得卡片，用复数的卡片可创造出不同的道具。战斗方面也可用炼金术将素材制成武器攻击敌人，又或是组合出炼金术直接给予敌人伤害，形式多姿多彩。预定3月发售，定价4800日元。


故事剧情以来对话交待。

各人物忠实呈现。

活用炼金术卡来战斗。

ETC 日本 猛料度 70分

"《传说》系列"大量新作开发中

NAMCO的RPG大作"《传说》系列"，由于人设出色且剧情精彩，所以每部系列作均大受欢迎。较早前NAMCO的专务原口洋一透露，厂商已经在开发多款该系列的新作了，其中专为GC开发的《仙乐传说》会有续作，另外在GBA、PS2和PS上也会有新作推出，相信这对FANS来说是再好不过的消息了。

G C 欧/美 猛料度 65分

GC在欧美市场重返次席

游戏厂商每年总有几个时段是他们的黄金期，例如3月底以及圣诞节。去年任天堂在欧美就成为了大赢家，厂商在在9月25日将GC售价下调至99.99美元，已经令销量有大幅增长，而到了12月气势就更强了，因为人气大作《MARIO KART DOUBLE DASH》推出，该游戏在7个星期销量便冲破百万大关。而GC业绩与去年整体比较上升了35%，而仅就12月份的资料，PS2较去年同期下跌30%，XB没有变动，而GC则上升69%。由于年末商战成功，令GC市场占有率超越XB重返次席。当然这种风光的背后，主机减价也有可能使厂商赔本。

ETC 美国 猛料度 70分

RIDGE RACER新作开发中？

美国网站有消息指出，NAMCO已在开发新一作的《RIDGE RACER》，至于去年底推出的《R：RACING EVOLUTION》，厂商已视之为外传，事实上该游戏无论玩法及风格均与旧作大不相同。而新作据估计仍不会叫做《RIDGE RACER Ⅵ》，并考虑加入下载新资料到硬盘机的设计，并且回复到《RRV》时的纯正街道绕圈玩法。此外日前NAMCO为《R：RACING RIVALS》进行商标申请，那是否就是新作的名称呢？本作是否对应多平台还没有公布。

《R：RE》只算是外传作品。

PS2 日本 猛料度 65分

拳皇2002追加五位新角色

目前SNK PLAYMORE习惯先将《KOF》新作移植给DC，然后再出PS2版。当然晚出总要加点新要素来吸引玩家，PS2版的《KOF2002》也是这样，厂商发表该移植版会将所有背景都立体化，另外所有必杀技的特效也将半透明化。更重要的是追加五位新角色，除了DC版的矢吹真吾和KING外，还有《SVC CHAOS》里登场的人物暴走八神庵、吉斯和GOENITZ（暴风），相信街机玩家不会错过的。游戏预定2月发售，定价6800日元。

迟到总好过没有啊！

PS2 世界 猛料度 70分

PS2主机销量冲破7000万大关

PS2于2000年3月4日在日本发售至今，销量不断突破世界记录！根据SCEI统计，截至2004年1月9日，全球PS2主机产量已冲破7000万大关，市场占有率超越八成。这反映出PS2当之无愧是全世界最受欢迎的家用游戏机。另一方面PS2全球目前有2900多款游戏发售，销量超过5亿张。在香港掀起机迷抢购热潮的《GRAN TURISMO 4序章版》在全球的销量已直逼80万大关；至于近来全球大热的《EYETOY》于北美及欧洲市场更售出超过240万套。

PS2累积出货量（至2004年1月13日）

日本及东南亚：1618万（发售日：2000年3月4日）

北美：2926万（发售日：2000年10月26日）

欧洲：2456万（发售日：2000年11月24日）

产量屡次创新纪录。

ETC 美国 光头杀手3游戏画面公布

猛料度 65分

EIDOS的人气动作游戏《HITMAN》，由于内容以控制光头杀手执行任务为主，题材另类又有新意，所以大受欢迎。第三集《HITMAN：CONTRACTS》较早之前网上已公开了预告CG片段，现在正式的游戏图片也已曝光。本作仍然是以第三人称视点进行，画面素质保持水准，主角47号要继续扮演不同身份去接近暗杀的目标。预定春季发售。

游戏画面更加细腻。

要发挥临场应变的能力。

PS2 日本 鬼武者4有望推出

猛料度 60分

一直以来CAPCOM的创作人稻船敬二都强调《鬼武者3》将会是系列的完结篇，然而厂商是否愿意放弃这只金蛋呢？要知道该作品仅仅在日本就有超过百万的销量！现在网上有人发现CAPCOM已取得《鬼武者4》的网域名称，分别是www.onimusha4.net和www.onimusha4.com。看来厂商不会轻易放弃这套既叫好又叫座的作品，当然对于喜欢“《鬼武者》系列”的玩家来说，这是个好消息。

PSP 日本 决定加RAM增实力

猛料度 70分

增加性能对发展更有利。

SCE正在开发的手掌游戏机，据闻会增加主机内的暂存记忆体(RAM)，由原定的8M增至32M。本次厂商增强主机能力，主要是受到第三方游戏厂商的压力，因为后者均表示PSP的性能直逼PS2，可是暂存记忆体实在太少，一方面局限了机能的发挥，另一方面增加了开发的困难度。为了平息不满，于是决定加强这方面性能，这对大家来说都是好事，当然PSP的成本就要增加了。

XBOX 香港 行货忍者外传有特别限定版

猛料度 75分

预定本月26日发售的XBOX忍者动作游戏《NINJA GAIDEN》，相信不少XBOX玩家已经对它虎视眈眈了，现在Microsoft发表行货版将会有特别限定版，除了有一个经过特别装潢的包装盒外，还有一本与日版相同的画册。虽然并没有KASUMI模型附送，但却会送一枚金属忍者飞标。由于数量有限，各位XBOX玩家千万不能错过。

《忍者外传》有特别版。

XBOX 日本 DOA4正在开发中

猛料度 70分

TECMO超人气格斗作品“《DEAD OR ALIVE》系列”，其制作部门TEAM NINJA主管板垣伴信透露，他们已在着手《DOA4》的图像工作，即人设及各种基本设定。例如在《DOAX》中初次登场的LISA，开发者就正在考虑她所使用的武术流派，并创作她的故事结局。至于《DOA4》的对应机种，板垣氏以前曾表示世界最强的格斗游戏只会在最强的次世代机上登场，因此《4》在XBOX的后继机上登场的机会极高。

《DOA4》中会有LISA出现。

ETC 美国 龙珠Z3确定明年发售

猛料度 75分

刚刚发售不久的日版《DRAGON BALL Z2》，其美版早在去年低已推出，并且卖了个满堂红，ATARI自然倍感骄傲！在刚举行完的发表会中，厂商公布已决定开发《DRAGON BALL Z3》，不过对应机种未明，预定在新一年度内发售(2004年4月至2005年3月)。由于《DBZ2》中已经有魔人布欧出场，因此不知道第三作会以什么故事内容为基础。此外厂商还表示计划将陆续推出5款《DBZ》的相关游戏，相信一定有GBA或GC，甚至PSP的份。除此之外该厂商决定开发《哥斯拉2》，预定推出PS2和XBOX版。

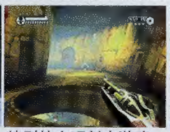
续集还能加入什么角色呢？

ETC 美国 吸血鬼加西部游戏登场

猛料度 65分

把吸血鬼和美国西部结合起来可谓风马牛不相及的题材，想不到会变成一个游戏。SAMMY在美国发表了为PS2与XB开发的一款名为《DARKWATCH：CURSE OF THE WEST》的游戏，就是要将二者合而为一，而且还是个美国最流行的主观动作射击作品。游戏中玩家要对付在美国西部出没的吸血僵尸，不过所用的武器却是最新型的重装枪械，题材够新鲜，相信会颇受玩家欢迎，预定今年冬季发售。

对付吸血僵尸。


特别的主观射击游戏。

使用的武器很先进。

XBOX 美国 XBOX2硬件规格传闻

猛料度 60分

距离次世代主机推出只剩下不足两年时间，因此有关它们的传闻也开始增加，而率先有消息的次世代机却是XBOX 2。根据MERCURY NEWS报导，那是由Microsoft部分业界关系者透露，其可信性值得质疑，而Microsoft的宣传部也对此不作回应。以下是XBOX 2传闻的内容：

首先XBOX 2预定2005年秋季发售。CPU使用3枚64BIT微型晶片，其结合在一起的能力凌驾于目前的高级电脑，该晶片目前应用于APPLE的G5 PowerMac。映像晶片(GPU)是由ATI设计的R500，支援高画质电视显示。

在让玩家关心的互换性方面，则表示不保证能使用XBOX的游戏，理由是这样会让硬件价格及版权费提高。然而SCE的战略则是保持互换功能的，这也是PS2成功的原因之一。

此外XBOX 2不会有内置硬盘(HDD)，而改为使用256MB的FLASH MEMORY。但比起PS3预定有硬盘机兼有512MB的FLASH MEMORY，似乎性能上全都被比下去了，更把XBOX的特色抹杀掉了一些。不过却表示有可能会像PS2那样变成外购硬盘的形式，理由是目前XBOX持有8GB的硬盘，但实际被应用上的却不多，而除去硬盘就可节省近50美元成本。但是也有一些游戏开发者持反对意见，认为硬盘是必要的。

至于XBOX 2最终会变成如何，相信到3月的游戏开发者会议或5月的E3展上就会揭晓。

PS2 日本 鬼武者3有初回特典光盘

猛料度 70分

预定在本月26日推出的CAPCOM大作《鬼武者3》，在日本发售时将会继第一作之后，同样采用以赠送限量的初回特典光盘“MAKING OF鬼武者3”来吸引玩家订购。里面收录了金城武和让·雷诺进行动态捕捉(MOTION CAPTURE)时的过程。另外还有开场动画制作、“《鬼武者》系列”历史、画廊及开发人员秘谈，内容长达五十分钟。而此特典光盘数量有限，送完即止。

国内不知道是否可以看到。

XBOX 日本 SPIKEOUT仍然开发中

猛料度 75分

相信XBOX玩家都会发现，在日本SEGA公司开发的XBOX游戏名单中，目前仅剩下一款《SPIKEOUT EXTREME》没有发售。这款改编自同名街机的上线动作游戏，至今却连一张画面也没有公布，实在令人担心是否会胎死腹中。不过近期AMUSEMENT VISION的负责人名越稔洋表示，《SPIKEOUT EXTREME》在开发上虽然遇上点难题，但已经得到解决，并且目前全力开发中，预定年内发售。此外他还表示该公司目前正在开发两款XBOX游戏，其中一款会与《SOE》同样于年内面世，XBOX迷可以松一口气了。

幸好并没有胎死腹中。

GBA 日本 红白机版GBASP下月登场

猛料度 75分

相信读者会记得去年任天堂为了庆祝FC诞生20周年，于是进行买游戏集奖券抽奖活动，当中有1000人可获得一部像FC用色那样的GBASP，据知目前该特别版炒至数千元一部。而现在厂商决定于2月14日，即GBASP发售一周年，推出另一款红白机颜色的GBASP，与之前特别版不同的地方是前者设计比较像手柄，例如有金属铜片，按键也是黑色的。至于现在的版本如图所见只是单纯利用了红白配色。售价则与一般GBASP同为12500日元。

此外任天堂还决定推出一系列的GBA FC游戏“FAMICOM MINI”系列，作品共有10款，除了任天堂的作品外，还有NAMCO和HUDSON的游戏，包括《MARIO BROS.》、《DONKEY KONG》、《ICE CLIMBER》、《萨尔达传说(卡带版)》、《EXCITING BIKE》、《铁板阵》、《PAC-MAN》、《MAPPY》、《BOMBERMAN》和《STAR SOLDIER》，每款游戏2000日元，画面并没有作任何改良，其包装也会设计成与红白机一样，并同时在2月14日发售。

主机包装设计也很有特色。

充满怀旧风味。

软件包装盒设计像磁碟游戏。

10款移植自红白机的旧作。

连游戏卡带用色也不同。

ETC 美国 猛料度 80分

电脑游戏家用机大举出击

1月8日至11日于美国拉斯维加斯举行了一个家电制品展示会“2004 INTERNATIONAL CES”，这可以算得上是继E3之后最大型的与游戏有关联的展览会。今年最引人注目的并非任天堂、SCE、Micrmedian这些硬件厂商，而是一些中小型的主机制造商。当中又以运作电脑游戏的家用机最为令人注目。

幻之主机公开试玩

PHANTOM主机现身！

背面设计与初公开时有分别。

对应各种视频信号输出。

首先是公布多时的PHANTOM（幻影主机），这部以电脑为基础的游戏机，终于首次对外公开并可以试玩，此主机最大特点是无需使用光盘，所有游戏都是经过网络来下载的。其大小与重量和XBOX差不多，而主机正面没有任何插槽，所有接线全设在主机背面，可使用色差线、S端子、COMPOSITE VIDEO三种映像输出方式。音频方面除了有红白双声道端子，还支援光纤5.1声道。基本上手柄、键盘、鼠标全部以遥控方式对应，但主机背面也设有四个USB端子接口。

至于硬件性能方面，CPU采用AMD Athlon XP 3200+，映像晶片为NVIDIA NV36（性能与GeForce FX 5700相当），以及晶片组nForce2 Ultra 400。硬盘机容量高达320GB，OS则应用Window XP Embedded。若是以此性能只售400美元（约港币3200元）的价格可以说是相当吸引人的。

突如其来的挑战者

而继PHANTOM之后，想不到又有另一间公司采用类似的构思，推出一部可利用电视来玩电脑游戏的家用机ApeXtreme。此机是由一间名为Apex Digital的DVD生产商研制的，厂商强调它可以像一般家庭游戏机那样简单地玩到电脑游戏，而且它也是一部DVD放映机。因此主机是对应光盘的。不过其体积也和一般的DVD放映机差不多，比XBOX更大。

在会场上厂商以大型电视展示以实机播放的《WAR CRAFT III》游戏映像。其基本硬件性能如下：CPU使用VIA Technologies的C3 1.4GHz；映像晶片则应用S3 Graphics的DeltaChlome X9；晶片组为VIA的CN400；音效卡则是VIA的VT8237；而主记忆体使用PC3200 DDR SDRAM 256MB；映像记忆体则有64MB。由于此主机对应光盘，玩家无需经常将游戏安装在主机之中，所以硬盘容量只有20GB。

由DVD机厂商开发。

体积比XB更大。

这就是ApeXTREME的内容。

视频信号输出种类更多。

现场示范的《WAR CRAFT III》表现流畅。

映像输出与PHANTOM的最大分别是，除了有S端子、色差线和COMPOSITE VIDEO三种，还能对应高画质电视（1920×1080解像度），加上有DVI输出端子，所以也对应液晶屏幕。另外当玩家将游戏碟放进主机后，会自动进行安装，所以对于不擅长安装游戏的人来说相当方便。而从现场展示的游戏来看，画面相当流畅，不过像《DOOM 3》或《HALF-LIFE 2》这些需要最新版Direct X9的游戏是否也能达到同样水准就不知道了，售价为399美元。

新手掌机GAMETRAC现身

现场可试玩《DOOM》。
大小与GBA差不多。
背面设有数码相机镜头。

除了两款玩电脑游戏的家用机之外，以视窗CE为基础的手掌游戏机GAMETRAC也在此展览会中现身。此手掌机的大少与GBA差不多，而机身特别设计得充满曲线感，画面使用2.8寸TFT液晶显示，左边是方向键，右边则有四个按钮，另外左右上方还有两个按钮。

CPU使用具有400MHz处理速度的ARM9，搭载有64BIT映像晶片，支持在欧美比较普及的GSM制式网络的口袋档案通讯服务“GPRS”，能实现网络对战。自然还对应蓝牙无线对战机能，以及利用它与电脑或手机来直接交换音乐与图像档案。此外最大特色是主机背面设有一个镜头，具备数码相机功能，以及GPS机能，可显示玩家目前的位置。另外还有MP3和MPEG-4播放功能。

游戏方面，它并不需要游戏卡带，基本上全是经过GPRS下载到主机中的MMC/SD记忆卡中，记忆卡可以插换，而MP3、MPEG-4及各种文档都可储存进去。在展览会中可试玩《DOOM》，表现速度完全没有问题，多边形技术稳定。预定今年3至4月发售，价格未定。

ETC 日本 猛料度 70分

CAPCOM月底发表下个年度游戏

虽然已经踏入2004年，但对游戏厂商来说，每个年度却是从4月初开始的，因此对厂商来说现在2003至2004年度尚未结束。CAPCOM社长较早前表示，厂商在2004至2005年度将会推出30至40款作品，当然具体名称还未透露，但厂商已预定在本月底于美国拉斯维加斯举行一个新作发表会，到时大家就会知道厂商的下个年度大计了。

ETC 日本 猛料度 65分

《猴球》第三作猴年贺岁？

曾为GC开发《F-ZERO GX》和“《猴球》系列”的SEGA子公司AMUSEMENT VISION，其社长名越稔洋较早之前被问及今年会有什么新作推出，他回答会与农历的天干地支有关。由于今年是猴年，所以令人揣测是否会开发新一作的《猴球》。事实上早在去年已有人查出SEGA曾为该系列第三作进行了商标登记，游戏名为《猴球 香蕉狂热》，相信距离公布已经不远了，暂时对应机种未明，相信GC的机会最大。

厂商登记的商标。

A.C 日本 猛料度 70分

头文字D3月底登场

新版磁卡式样。

两星期后国内能玩到吗？

行为卑鄙的新对手。

SEGA超人气赛车游戏最新作《头文字D ACRADE STAGE VER.3》，日本方面已在1月27日推出，相信国内很快就能玩到。本作已确认追加三条新赛道，包括“土板”、“正丸”和“秋名（雪地）”。新角色则是拓海中学的足球部主将御木前辈，以及漫画最新一集驾驶EVO的两名卑鄙车手。新追加的车款有四种，分别是LANCER EVO V（CP9A）、EVO VI（CP9A）、RX-8 Type-S（se3p）和SKYLINE25GT-T（ER34），旧有车种性能也会进行再调整。至于玩过前作的人，磁卡中部分资料能继承下去，包括分数、车种、名称、零件、赛道和变速箱选择，但各种战绩和等级就会由1再开始。而街机基板仍然是使用NAOMI 2。

PS2 日本 猛料度 70分

鬼武者3专用刀型手柄详报

按键全设在刀柄上。
就算当作摆设也很美观。

曾报导HORI为CAPCOM大作《鬼武者3》推出的专用刀型手柄“打刀名智 狩”，现在终于有更进一步的资料公开。此手柄的按键设在刀柄之上，同样会有两个类比摇杆、十字键等按键，至于刀身那边其实比刀柄更短，而且是使用无线遥控的。如图所见，此周边还会附上台座及刀鞘，所以当摆设也一样很美观。单是作为刀柄的手柄长50厘米，重430克，连刀鞘的话则长96厘米，重680克，红外线遥控可连续用30小时，并有8个频道选择，售价14800日元。

杂项情报

★FROM SOFTWARE的PS2恐怖游戏《九咒KUON》，已定于4月1日发售，定价6800日元。
★NAMCO空战游戏新作《ACE COMBAT 5》，预定在今年内发售，价格未定。
★移植自GBA的PS版《BLACK/MATRIX 00》，决定在4月1日推出，售价6800日元。
★HUDSON赛车游戏《BOMBERMAN KART DX》，决定由原定的4月29日提前至4月15日推出，售价5980日元。
★CAPCOM与SPIKE合作开发的游戏《CRIMSON TEARS》（《腥红之泪》）已决定在4月22日发售，价格6800日元。
★重新移植至PS2的RPG大作《勇者斗恶龙V》，已定于3月25日发售。游戏会附送一张《DQ8》映像光盘，定价7800日元。
★Microsoft的越野赛车游戏《RALLISPORT CHALLENGE 2》，将会加入富豪（VOLVO）车款，美版预定5月发售。
★美国某游戏杂志刊登了不少传闻，其中一则指出SCE正在开发小型版PS2，取名PStwo，但不能玩回PS的软件。
★MIDWAY已正式确认在开发新一作的《MORTAL KOMBAT》（《龙争虎斗》，又被叫作《真人快打》），不过有关内容则未公开，发售日未定。★由GC独占的《生化危机4》，美国方面透露预定在冬季发售，看来各位玩家还要等一段时间。
★美版的《DEAD OR ALIVE ONLINE》，将会改名为《DOA ULIMATE》，但是并没有像之前的传闻那样会分集（VOLUME）推出。
★HORI将会为《最终幻想X-2国际版+最终任务》推出专用手枪形手柄TINY BEE，暂时未知外型是否会与旧版不同，预定2月19日发售，定价12980日元。
★美版GC的《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES》，已定于3月11日发售。
★NAUGHTY DOG（顽皮狗小组）正式表示在开发《杰克III》，暂时未知何时发售。
★EA宣布会为N-GAGE制作人气育成游戏《THE SIMS：BUSTIN' CUT（模拟市民）》，预定春季发售。
★KOEI在PS2上推出的动作游戏《红之海2》，美版已决定在3月30日发售，相信日版近日会公布推出日期。
★根据美国任天堂负责人透露，由NAMCO开发多时的GC动作射击游戏《星际火狐2》，将于7月在日本发售。

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

2月

11日	□EyeToy：Play(ETC)	SCE	415元
19日	□GUNBIRD 1&2(STG)	Atlus	308元
19日	□SD Gundam Generation S Gundam Seed Edition(SLG)	Bandai	385元
19日	□SIMPLE 2000 serie THE SENGOKU VS GENDAI(ACT)	D3	142元
19日	□World Soccer Winning Eleven 7 International(SPT) 超人气	Konami	437元
19日	□FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION(RPG)	Square Enix	415元
19日	□GALLOP RACER LUCK 7(RAC)	Tecmo	385元
26日	□PANZER FRAME J-PHOENIX 2(ACT)	Atlus	458元
26日	□SIMPLE 2000 serie Love Aerobics(ACT)	D3	142元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
11日	□007 NIGHT FIRE EA Best HIT' s(STG)	ELECTRONIC ARTS	2980日元
11日	□战国无双(ACT)	KOEI	6800日元
11日	□战国无双 TREASURE BOX(ACT) 超人气	KOEI	12800日元
11日	□EyeToy: Play(ACT)	SCE	6980日元
11日	□空战II(STG)	角川书店	4800日元
12日	□网球王子 Love of Prince Bitter(SPT)	KONAMI	4980日元
12日	□网球王子 Love of Prince Sweet(SPT)	KONAMI	4980日元
12日	□侦探 神宫寺三郎 Innocent Black(WORKJAM COLLECTION)(AVG)	WORKJAM	价格未定
12日	□SuperLite 2000 PUZZLE Z000(PUZ)	SUCCESS	2000日元
18日	□wordimagesoudplay(ETC)	SME	4800日元
19日	□ATARI HOT SERIES V-RALLY 3(RAC)	ATARI	2800日元
19日	□SHADOW HEART II(AVG)	ARUZE	6800日元
19日	□SHADOW HEART II DX PACK(AVG) Hit	ARUZE	9800日元
19日	□GUN BIRD 1 & 2(STG)	ATLUS	价格未定
19日	□SD GUNDAM G GENERATION SEED(SLG) Hit	BANDAI	5800日元
19日	□SIMPLE 2000 SERIESULTRAMATE Vol.16 战国 VS 现代(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
19日	□MISSING PART side B THE 侦探STORYS(AVG)	FOG	6800日元
19日	□WORKJAM BEST COLLECTION Vol.1 侦探神宫司三郎 InnocentBlack(AVG)	HUSDONI	价格未定
19日	□NET DE BOMBERMAN(ACT)	HUDSON	3800日元
19日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL(SPT) 超人气	KONAMI	6980日元
19日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL PREMIUM PACKAGE supported by adidas(SPT)	KONAMI	12980日元
19日	□POP MUSIC 9(ETC)	KONAMI	6800日元
19日	□COOL GIRL(ETC)	KONAMI	6800日元
19日	□COOL GIRL 限定版(ETC)	KONAMI	9800日元
19日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
19日	□After.....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
19日	□FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION(RPG) Hit	SQUARE ENIX	6800日元
19日	□GALLOP RACER LUCKY 7(RAC)	TECMO	6800日元
26日	□SEGA AGES 2500 SERIES GAIN GROUND(ACT)	3D AGES	2500日元
26日	□SEGA AGES 2500 SERIES VIRTUA RACING(RAC)	3D AGES	2500日元
26日	□SOCCER LIFE！(SLG)	BANPRESTO	6800日元
26日	□ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION2 PlayStation2 The Best(ACT)	BANPRESTO	3800日元
26日	□GALAXY ANGEL Moonlitlovers(AVG)	BROCCOLI	6800日元
26日	□鬼武者3(AVG) Hit	CAPCOM	6980日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹 POIPOI(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.18 LOVE★AIRLOBBY(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□HURASERA(AVG)	DATAM POLYSTAR	6800日元
26日	□HURASERA 限定版(AVG)	DATAM POLYSTAR	8800日元
26日	□SLOTER UP MANIA 4 南国之香！SUPER HANAHANA & SIOMAL & OASE(ETC)	DORASU	价格未定
26日	□ARMORED CORE3 SILENT LIGHT PlayStation2 The Best(STG)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天诛参 PlayStation2 The Best(ACT)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天卵 2(wins)(AVG)	KID	6800日元
26日	□天卵 2(wins)限定版(AVG)	KID	8800日元
26日	□巫女护士小妻MAGICAL(AVG)	KID	6800日元
26日	□巫女护士小妻 MAGICAL 限定版(AVG)	KID	10800日元
26日	□决战II PlayStation 2 the Best(SLG)	KOEI	3000日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	□FIRE FIGHTER F.D.18(STG)	KONAMI	价格未定
26日	□SNOW(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
26日	□SNOW 初回限定版(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
26日	□头文字D Special Stage SEGA THE BEST 2800(RAC)	SEGA	2800日元
26日	□电脑战机 VIRTUAL ON MAZE SEGA THE BEST 2800(ACT)	SEGA	2800日元
26日	□GAILTY GEAR XX PlayStation2 The Best(FIG)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best(SPT)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best 连专用控制器(SPT)	SAMMY	7980日元
26日	□DARK CHRONICLE PlayStation2 The Best(ARPG)	SCE	3000日元
26日	□机甲兵团 J PHOENIX 2(STG)	TAKARA	6800日元
26日	□MONSTER FARM 4 PlayStation2 The Best(SLG)	TECMO	3000日元
26日	□SLOTER UP MANIA 4南国之香！SUPER HANAHANA & SIOMARU& OASE(ETC)	TRIT	5800日元
26日	□柠檬色战奇谭☆纯(AVG)	角川书店	6800日元
26日	□柠檬色战奇谭☆纯 DX PACK(AVG)	角川书店	8800日元
26日	□街道BATTLE 2 CHAIN REACTION(RAC)	元气	6800日元
下旬	□RISING SPIRIT 2(ETC)	SPIKE	6800日元
未定	□TAISEN(1)将棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(2)围棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(3)麻雀(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(4)SOILDER~企业战士将棋~(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元

3月

4日	□LORD OF THE RING 双城奇谋 EA Best HIT' s(ACT)	ELECTRONIC ARTS	2980日元
4日	□魅！！高校~难道这是游戏吗！？编~(ETC)	HUSDONI	5980日元
4日	□红之海2 Crimson Sea(ACT)	KOEI	6800日元
4日	□DIET CHANNEL(ETC)	KONAMI	7800日元
4日	□pop' n 对战 PUZZLE 蛋 ONLINE(PUZ)	KONAMI	4800日元
4日	□GUN GRAVE O.D.(ACT)	RED ENTERTAINMENT	6980日元
4日	□攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX(AVG)	SCE	5800日元
4日	□零式舰上战斗记(STG)	TAITO	6800日元
4日	□零式舰上战斗记 限定版(STG)	TAITO	价格未定
4日	□wordimagesoundplay(ETC)	SCE	4800日元
11日	□MONSTER HUNTER(ACT)	CAPCOM	6800日元
11日	□桃太郎电铁!11 HUSDON THE BEST(SLG)	HUSDON	价格未定
11日	□JACK X DAXTER 2(ACT)	SCE	5800日元
11日	□SuperLite2000 TABLE UNO(TAB)	SUCCESS	2000日元
11日	□机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800日元
11日	□机神咆吼DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800日元
18日	□最游记 RELOAD(ACT)	BANDAI	6800日元
18日	□犬夜叉~咀咒的面具~(AVG)	BANDAI	6800日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.45 THE 恋与泪・追忆与...~THREAD COLOURS 向那方彼再见~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字 QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□FREEDOM FIGHTERS(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□FIFA TOTAL FOOTBALL(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□Remember11-the age of infinity-(AVG)	KID	6800日元
18日	□Remember11-the age of infinity- 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□CROSS+CHANNEL(AVG)	KID	6800日元
18日	□CROSS+CHANNEL 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□金色的CORDA(AVG)	KOEI	6800日元
18日	□金色的CORDA PREMIUM BOX(AVG)	KOEI	8800日元
18日	□真三国无双 3 Empires(ACT) Hit	KOEI	4280日元
18日	□真三国无双 3 Empires PREMIUM PACK(ACT)	KOEI	价格未定
18日	□真三国无双 3 Empires SUPER PREMIUM PACK(ACT)	KOEI	价格未定
18日	□块魂(ACT)	NAMCO	4500日元
25日	□THE KING OF FIGHTERS 2002(FIG)	SNK PLAYMORE	6800日元
25日	□DRAGON QUEST 5 天空的新娘(RPG) Hit	SQUARE ENIX	7800日元
中旬	□请告诉我 PO-PO-TAN(AVG)	WELMAID	6800日元
下旬	□Angel' s Feather(暂称)(AVG)	KIDS	6800日元
下旬	□Angel' s Feather 限定版(暂称)(AVG)	KIDS	8800日元
未定	□信长之野望 天下创生(SLG)	KOEI	9800日元

4月

1日	□魔界小金毛！！~友情 TAG BATTLE~(ACT)	BANDAI	6800日元
1日	□九怨 -Kuon-(AVG)	FROMSOFTWARE	价格未定
1日	□东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
1日	□在那里也一起 - 多罗与流星 -(ETC)	SCE	价格未定
1日	□Burn Out 2：Point of Impact(ACT)	SAMMY	价格未定
8日	□通灵王 加油 SPIRIT(ACT)	BANDAI	价格未定
8日	□GUN SLINGER GIRL Vol.1(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
15日	□DYNAMITE SOCCER 2004 FINAL(SPT)	A-MAX	价格未定
15日	□BOMBER MAN CART DX(ACT)	HUDSON	价格未定
15日	□Kaena(ETC)	NAMCO	价格未定
15日	□幸福操作官(ETC)	SCE	价格未定
22日	□筋肉人 GENERATION(ACT)	BANDAI	6800日元
22日	□DERBY STARION04(SLG)	ENTERBRAIN	6800日元
28日	□世界最强银星将棋 4(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□世界最强银星围棋 5(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	价格未定
28日	□米奇的 POCKET SWORD(ACT)	TOMMY	价格未定
29日	□闪灵二人组 GET BACKERS~里新宿最强 BATTLE~(ACT)	KONAMI	6800日元
下旬	□HOT GIMMICK ~COSPLAY 雀~(TAB)	D3 PUBLISHER	价格未定
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.47 THE 合战关原(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.48 THE TAXI~士机就是你~(RAC)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.49 THE DODGE BALL~World champion Dodge Baller~(SPT)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□超最速！族车王 BU~佛耻义理传说 2~(RAC)	D3 PUBLISHER	4800日元
未定	□FROAK SWORD 沉睡龙传说(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
未定	□UFC 2004(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元

2004年内

夏季	□THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议迷宫(ARPG)	ARIKA	价格未定
未定	□片神名(暂称)(RPG)	ALSHEMIST	价格未定
未定	□PRINCESS HOILDAY~转倒苹果亭千夜一夜~(AVG)	ALSHEMIST	价格未定
未定	□ESPGALUDA(STG)	ARIKA	价格未定
未定	□D→A：WHITE(AVG)	TONKIHOUSE	价格未定

发售日未定

□SIMPLE 2000 SERIES Vol.43 THE 裁判~新任司法官桃田司之 10 裁判 FILE~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元

GAME 科技风

PLAYSTATION

4月

未定	□BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
未定	□BLACK MATRIX DOUBLE ON 初回限定版(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元

GAME 科技风

DREAMCAST

2月

19日	□After....~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
19日	□After....~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
26日	□PSYVARIAR 2(STG)	SUCCESS	5800日元

3月

11日	□同窗会2 again & refrain(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2800日元
11日	□CASTLE FANTASIA 圣魔大战(DREAM COLLECTION)(SLG)	STUDIO EGO	2800日元

2004年内

春季	□PIZZICATO POLKA~彗星幻夜~(AVG)	KID	价格未定
夏季	□月在东升 日在西升 ~Operation Sanctuary~(AVG)	ALCHEMIST	价格未定

发售日未定

□if it happens(AVG)	FUJICOM	7500日元

GAME 科技风

X-BOX

2月

26日	□铁骑大战(STG)	CAPCOM	7800日元
26日	□铁骑大战 专用控制器同捆版(STG)	CAPCOM	19800日元
26日	□天空 -Tenku-2(ACT)	MICROSOFT	6800日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	□忍者外传NINJA GAIDEN(ACT) 超人气	TECMO	7800日元

3月

11日	□TOM CLANCY' S GHOST RECON：ISLAND THUNDER(ACT)	MICROSOFT	4800日元

4月

29日	□Grabbed by the Goulies(暂称)(ACT)	MICROSOFT	价格未定
29日	□GUILTY GEAR XX #RELOAD(FIG)	SAMMY	4800日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

2月

9日	□METROID ZERO MISSION(ACT)	任天堂	价格未定
11日	□007 EVERYTHING OR NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元

3月

4日	□ROBOCOP 新的危机(ACT)	TITUSJAPAN	5800日元
4日	□CUSTOM ROBOT for GAMECUBE(暂称)(ARPG)	任天堂	5800日元

2004年内

未定	□DONKEY KONG DISK2(暂称)(ACT)	任天堂	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
12日	□LILLIPUT 王国~和LILIMONI一起 PUNI~(ETC)	SEGA	4800日元
14日	□FAMICOM MINI「MARIO BROS.」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「DONDEY KONG」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「ICE CLIMBER」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「塞尔达传说 1」(ARPG)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「EXCITING BIKE」(RAC)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「铁板阵」(STG)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「PAC-MAN」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「MAPPY」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「BOMBERMAN」(ACT)	任天堂	2000日元
14日	□FAMICOM MINI「STAR SOLDIER」(STG)	任天堂	2000日元
19日	□ATARI NOT SERIES V-RALLY 3(RAC)	SEGA	2800日元

3月

4日	□侦探学园Q 挑战究极诡计！(AVG)	KONAMI	4980日元
5日	□仓鼠物语2 廉价版(ACT)	CULTURE BRAIN	价格未定
5日	□打扮小狗(SLG)	MTO2	4800日元
11日	□ONE PIECE GO IN BASTBALL(SPT)	BANDAI	4800日元
18日	□网球王子 2004 Glorious Gold(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□网球王子 2004 Stylish Silver(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□游戏王 双六的独乐(TAB)	KONAMI	4980日元
18日	□DUEL MASTERS 2 INVISIBLE ADVANCE(AVG)	TAKARA	4800日元
19日	□绝体绝命 DANGEROUS 爷爷哭泣一次~绝对服从 VIOLENCE 校长是最伟大！！~(ETC)	KIDS STATION	价格未定
25日	□魔女小纪廉 SERIES 第二弹（更换天使）~店员育成 GAME~(SLG)	CULTURE BRAIN	4800日元
26日	□PUKUPUKU 天然回览板 恋爱天使大作战(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
26日	□婴儿动物园~动物婴儿饲育系育成 GAME~(SLG)	TDK	4800日元

4月

1日	□东京魔人学园咒符封录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
2日	□与小狗一起 2(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元

发售日未定

□MONSTER SUMMONER(AVG)	ATIN	价格未定
□麻雀 COLLECTION(TAB)	CULTURE BRAIN	4800日元

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

虽然今年的春季商战一般都是从2月算起，但去年12月和今年1月同样有不少大作登场。《GT4序章版》暂时缓解了玩家对《GT4》的漫长等待，而64万的销量更是压过很多年底大作。等到《GT4》正式发售，过百万甚至双百万都不是什么大新闻。另外《大众高尔夫4》突破百万指日可待，在日本的欢迎程度可见一斑，虽然在国内几乎无人问津……值得关注的还有《口袋妖怪 红宝石＆蓝宝石》，即将突破500万，而且再次回到前10名中，看来是受到即将发售的《口袋妖怪 火红＆叶绿》的影响。依此势头，《火红＆叶绿》破百万肯定不是问题。

读者票数截至2月4日

劲GAME人气榜 TOP 10

与上星期一样，前三名的位置都没有变动，《头文字D Ver.3》及《WCCF》两个街机游戏仍然占据人气榜前一二名，《Z GUNDAM》紧守第三位。而《PHANTOM BRAVE》及《风云 新撰组》两个PS2游戏则击败《FM4》及《BH_Outbreak》登入前五名之内。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	1	头文字D Arcade Stage Ver.3	AC/SEGA/已推出/RAC/15元开卡4元一局	327	715
NO.2	2	世界联盟足球俱乐部 SERIE A 2002-2003	AC/SEGA/已推出/SLG/70元开卡25元两局	308	938
NO.3	3	机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯	PS2/CAPCOM/12月4日/ACT/6800日元	284	3131
NO.4	6	PHANTOM BRAVE	PS2/日本一SOFTWARE/1月22日/SLG/6800日元	265	504
NO.5	10	风云 新撰组	PS2/元气/1月22日/ACT/6800日元	231	344
NO.6	4	BIOHAZARD_OUTBREAK	PS2/CAPCOM/12月8日/ONLINE AVG/6800日元	218	2508
NO.7	5	FRONT MISSION 4	PS2/SQUARE ENIX/12月18日/SLG/6800日元	183	1769
NO.8	7	GRAN TURISMO 4 "Prologue"	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	164	2368
NO.9	9	零 红之蝶	PS2/TECMO/11月27日/AVG/6800日元	133	2514
NO.10	8	SPY FICTION	PS2/SAMMY/12月25日/ACT/6800日元	107	1143

上周日本销量榜 TOP 10

《GT 4序章》推出一段时间后终于取得销量榜的第一位，而《桃铁12》也大幅度上升至第3位。至于一度落后的《大众高尔夫4》及跌出10大的《NARUTO2》再度回升至分别第4名及第8名。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	3	GRAN TURISMO 4 "Prologue"	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	49374	645832
NO.2	1	ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN・BLUE MOON	GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元	37079	378841
NO.3	9	桃太郎电铁12也有西日本编！	PS2/HUDSON/12月11日/TAB/6800日元	31253	317901
NO.4	8	大众高尔夫4	PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元	27969	975086
NO.5	5	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	26023	685767
NO.6	2	MARIO PARTY 5	GC/任天堂/11月28日/ETC/5800日元	23279	603370
NO.7	10	MARIO & LUIGI RPG	GBA/任天堂/ARPG/11月21日/4800日元	22159	365127
NO.8	15	NARUTO 激斗忍者大战！2	GC/TOMY/12月4日/FTG/6800日元	20349	365127
NO.9	4	钢之炼金术师 堕翼天使	PS2/SQUARE ENIX/12月25日/AROG/6800日元	19997	215173
NO.10	6	DONKEY KONGA	GC/任天堂/12月12日/ETC/1~2人玩/6800日元	19177	345244

本周日本销量榜 TOP 10

《洛克人EXE 4》再度回升至榜首之位，新上榜方面则有第五位的《ANUBIS ZOE特别版》，至于离开销量榜十大3个多月的《Pokemon红宝石、蓝宝石》再度入榜，占据第9位。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	2	ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN・BLUE MOON	GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元	40588	719409
NO.2	1	GRAN TURISMO 4 "Prologue"	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	26142	671974
NO.3	4	大众高尔夫4	PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元	20810	995896
NO.4	3	桃太郎电铁12也有西日本编！	PS2/HUDSON/12月11日/TAB/6800日元	20016	337917
NO.5	新	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION	PS2/KONAMI/1月15日/ACT/3300日元	16136	16136
NO.6	5	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	14652	700419
NO.7	6	MARIO PARTY 5	GC/任天堂/11月28日/ETC/5800日元	14145	617515
NO.8	9	钢之炼金术师 堕翼天使	PS2/SQUARE ENIX/12月25日/AROG/6800日元	12168	227341
NO.9	12	POCKET MONSTER 红宝石・蓝宝石	GBA/任天堂/RPG/11月22日/4800日元	12102	4981406
NO.10	8	NARUTO 激斗忍者大战！2	GC/TOMY/12月4日/FTG/6800日元	11816	297930

日本主机销量榜

经过圣诞及新年的商战之后，主机市场回复正常，PS2及GBASP都保持稳定的发售数字。PS2一直有不少大作支持，相信数字可以维持一段时间，而留意GBASP可能会得到《Pokemon红绿》的发售，令销量有大幅增加的可能！

KOEI ●预定3月发售● ACT ● 1~2人玩● DVD-ROM ●记忆容量未定● 4280日元● http://www.koei.co.jp/ ●对应BB UNIT

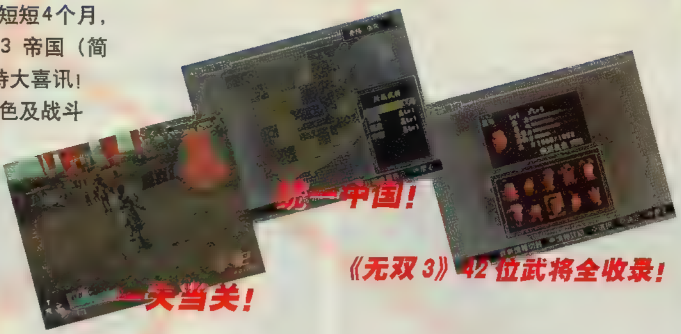
真・三国无双3 EMPIRES
Text：风之使者 Design:Simon

© 2004 KOEI Co.,Ltd.

今年3月《真·三国无双》最新作强势登场！

《真·三国无双3猛将传》发售至今只有短短4个月，想不到KOEI突然发表新作《真·三国无双3 帝国（简称EMPIRES）》，这绝对是“无双FANS”的特大喜讯！

《EMPIRES》将继承《无双3》的登场角色及战斗系统，另外还新增4个模式，当中的“争霸模式”史无前例地导入了内政要素，以消灭全部敌对势力，统一全中国为目标，这为一向让玩家单纯体验战斗乐趣的“《无双》系列”做出了突破性发展！本期详细介绍各模式及战场，并为玩家送上开发者访谈。



【游戏模式】

《EMPIRES》共有4个游戏模式，分别是“争霸模式”、“竞斗模式”、“VISUAL DATABASE”和“人物EDIT”，以下逐一介绍。

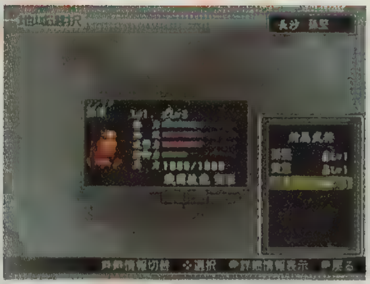
4个全新游戏模式

游戏模式一览：

争霸模式	本作的主要模式，导入了内政要素，以统一中国为目标。
竞斗模式	与朋友或电脑竞争的模式，在限时内看谁的击破人数多。
VISUAL DATABASE	收录了武将的造型、动作、各种姿势和个人详细资料。
人物 EDIT	在该模式内可以编辑玩家角色及敌方角色。

争霸模式 统一全中国为目标！

争霸模式是《EMPIRES》的主要模式。以前的“《无双》系列”一直是跟据故事发展来进行战役的，在本作的争霸模式中则导入了内政要素，玩家可在“政略”画面编成军团、使用政策、任意选择想要攻打的都市，可谓集政略与战斗于一身啊！



《无双》导入政略系统，不就是《三国志》+《无双》吗？

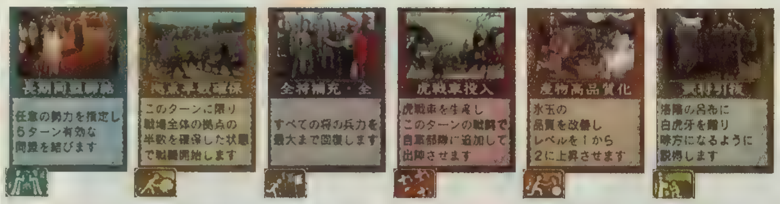
随玩家喜好自由编成军团，留意每位武将都拥有一项“战斗技能”。

攻陷敌军的“本阵”便可获胜。

◆实施政策

在争霸模式的政略画面，君主及属下武将会提出政策意见，玩家要实施各种政策去辅助战斗，但实施政策必须有足够的金钱。对于不擅长动作游戏的玩家，擅用策略会产生很大帮助。以下介绍其中6种政策的效果。

设计成卡片模样的“政策”项目



缔结长期同盟 效果：任意指定一个势力同盟5个回合

据点半数确保 效果：在该回合的战役中，战斗开始时确保有半数据点

全将补充·全 效果：全部武将的兵力回复至最大值

虎战车投入 效果：生产虎战车，在该回合的战役中，部队中会加入虎战车

产物高品质化 效果：“某物品”的品质由LV“※”上升为LV“※”

武将引拔 效果：把“某物品”赠给“某都市”中的“某武将”，说服他加入

【竞斗模式】

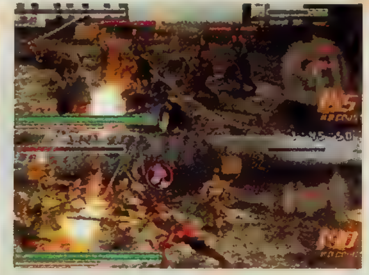
跟朋友或电脑比赛击破敌人数，在限时内尽快杀敌，使用各种妨害道具影响对手，还可以召唤虎战车或武将去拖延对手进攻。

该模式中设有一项召唤POINT，图中正使用召唤POINT叫出虎战车阻碍对手。

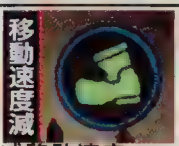
累计大量召唤POINT，召唤出“人中吕布”攻击对手。

◆妨害道具

竞斗模式内会出现各种妨害道具，使用妨害道具，可令对手在一定时间内陷入不良状态，以下公开5种妨害道具。

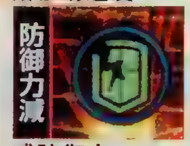


取得妨害道具，令2P在一定时间内不可跳跃。



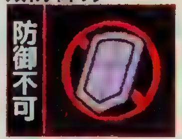
减移动速度

不可攻击



减防御力

减攻击力



不可防御

【战斗场景大公开！】

现在来确认《EMPIRES》的新战场和特征，本期率先介绍西凉、北海、长沙、永安及交趾这5大战场。

◆西凉

西凉是位于中国最西北方的沙漠地带，在广大的沙漠中移动，有马匹代步就方便多了。看见西凉就令人想起西凉刺史董卓和锦马超，他们在本作会有怎样的演出呢？

“《无双》系列”中首次出现沙漠绿洲。

在一望无际的沙漠中，若不时常留意看地图，便可能会迷路。

◆北海

北海是潮湿的沼泽地带，四处长满草木，草丛高至腰间，玩家仿佛置身于热带雨林中作战。在这种场景内会遭遇伏兵、或使用火计吗？

赵云在沼泽地带移动，会影响速度吗？

杂草丛生，环境恶劣。

◆长沙

长沙地区常见丘陵地形，在丘陵上设置了“据点”，丘陵与地面的高低差是该系列中最大的，但玩家必须攻陷所有据点才能过关，可谓易守难攻的地点。

系列中拥有最大高低差地形的场景。

从地面向丘陵上仰望。

在丘陵上与敌军死战，再放箭消灭地面上的敌人。

◆永安

战场像中国传统山水画中所描绘的环境，高耸入云的山岳地带，周围充满了雾气，浓雾会影响玩家的视线。地图由狭窄的山道构成，要经过迂回曲折的道路，才能抵达各据点。

赵云身在云海缭绕的山中。

地图以各条山道构成。

视线受浓雾影响，看不太清楚远处的凉亭。

◆交趾

交趾位于荆州以南，是全中国最南面的海岸都市，也是海上交通的重要地点。战场内布置了大量船只和小舟，看见这些船令人联想起赤壁之战。

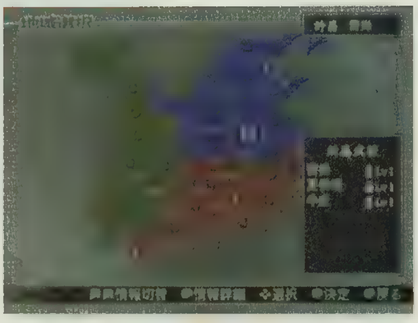
大船停泊在岸边。

还有许多小舟。

名副其实的背水一战。

全游戏共有24个都市

在攻略部分的地图画面中，已确认了共有24个都市。本期介绍了西凉、北海、长沙、永安及交趾的特征，这些都是未曾在《无双3》及《猛将传》中出现过的区域。



还存在着24个都市以外的隐藏战场。

【VISUAL DATABASE】

全收录《真·三国无双3》42位登场武将的造型、动作、各种姿势和个人资料，是个资料详尽的DATABASE模式。

收录全42位武将

选择任何势力的武将。

任意选择武将摆出的姿势。

自由组合衣服颜色和武器类型。

自由转动角度观看

KOEI●预定3月发售●ACT●1～2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4280日元●http://www.koei.co.jp/●对应BB UNIT

真·三国无双3 EMPIRES
Text：风之使者 Design:Simon

开发者为你解开游戏系统的种种秘密！

《EMPIRES》的PRODUCER（导演）由铃木亮浩担任，在以下访问中，铃木先生会为你解开争霸模式、武器及武将成长等各种谜团！彻底剖析新系统，《无双》FANS务必详阅！

株式会社KOEI
PRODUCER
铃木 亮浩

《真・三国无双3 EMPIRES》的PRODUCER，ω-Force创建时的成员。曾担任PS游戏《DESTREGA》的PROGRAMMING，自《真・三国无双》第1代开始参加开发工作，负责“《无双》系列”的PROGRAMMING及DIRECTION。

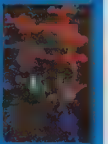
（※1）选择君主
演义模式限制了可选择的君主，假想模式则没有限制，可从42位无双武将中选择其一为君主，当然自己制作的EDIT武将也可以。

（※2）政略画面
显示中国全地图的画面，在此执行内政项目。

（※3）政策
内政的其中一个项目，运用金钱实行武将们提出的政策，随着武将不断增加，可选择的政策也随之增加。

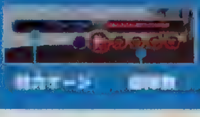
（※4）据点
为战斗部分增加的新要素，战役的基本流程是攻陷敌军各个据点，最后攻占敌军本阵。

（※5）支配领域
在本作的战役中，画面右上方的小地图会以红蓝两种颜色表示，分别表示敌我双方的支配领域，而灰色地带就是中立区域。



（※6）战场特征
本期介绍了西凉、北海和长沙的特征，它们分别是沙漠、沼泽和高低差极大的山岳地带。

（※7）肉包台
据点内有提供回复道具的地点，体力不足时，可在此拿取肉包。



（※8）圆点记号
本作的新增要素，表示部队数目，击倒了多少部队，攻陷了多少据点，一目了然。

◆享受高自由度的争霸模式！

——开发《真・三国无双3 EMPIRES》的概念是什么呢？

铃木　本作打破了“《无双》系列”只有单一故事路线的框框，以让玩家自由发展故事为宗旨。

——《猛将传》的记录可以继承到《EMPIRES》吗？

铃木　《EMPIRES》并不对应前作记录。

——那么在争霸模式里可选择什么君主呢？（※1）

铃木　这个要看你在争霸模式中选择了演义模式还是假想模式。

——两者有何分别呢？

铃木　演义模式是根据史实分布势力图，假想模式则是随机分布，每次分布结果都不同。

——政略画面有什么内政执行吗？（※2）

铃木　内政是十分简单的东西，在每回合中属下武将会提出政策，玩家想执行什么政策，就选择该名武将。（※3）

——很简便的政略系统啊。

铃木　正是，不过留意一位武将每次会提出两项政策，玩家不可以只实行其中一项。除了实施政策，在政略画面还要决定进攻那个国家。

——争霸模式里的金钱概念是怎样的？

铃木　实施政策必须花费金钱。

——那么如何取得金钱呢？

铃木　根据你拥有什么样的都市，决定每回合的收入。某些都市设有“产物”概念，产物即是装备道具，例如一些加快移动速度的靴。

——占领该都市就可以取得产物？详细是怎样的？

铃木　占领就可以，另外可通过政策提升产物LV，增加其效果。

◆武器及武将成长等细致变更

——武器系统跟《无双3》有分别吗？

铃木　以往都是通过战斗累积经验值，借此增强武器威力。本作会废除武器经验值，武器LV与国家有直接关系，武器分为剑、枪和其他打击系武器，国家内各类武器的锻冶屋设有LV，例如国家拥有剑LV2的锻冶屋，使用剑为武器的武将，他们的武器LV便会提升至2。

——关于武将的成长又作出了什么变更呢？

铃木　武将成长系统将耳目一新，武将需要达成特定目标，张飞等勇猛型武将需要积累武勋，武勋达到一定值便会升LV，军师型角色则需要采纳其政策提案，才可令他们升LV。

——护卫兵方面有什么改变呢？

铃木　本作删除了护卫兵系统，取而代之是我方全国势力的积极度。

——即是着重势力与势力间的战斗，不可能一夫敌万军吧！

铃木　其实本作还导入了据点概念。（※4）

——与前作的据点完全两回事吗？

铃木　对的，地图上设有本阵和各个据点，据点保护着本阵，需要把据点一个一个攻陷，才可以进攻本阵。地图中会以蓝色表示自己的支配领域，相反敌军的领域以红色表示。（※5）

——攻下敌军本阵就算胜利？

铃木　正确。

◆攻略全部都市，增加属下武将

——游戏收录了多少个战斗场景呢？

铃木　从政略画面可以看到24个，另外还有别的战场，例如赤壁之战，达成特定条件便会进入这些隐藏战场。

——丘陵和沙漠都是各场景的特征吧！（※6）

铃木　沙漠会有视线限制，看不见部分通路。丘陵上则会设置据点。

——是否会改变操作系统呢？

铃木　不会改变操作系统，不过武将增加了“战斗技能”，例如发动“突击”战斗技能时，会提升部队的攻击力，并且积极攻向敌军势力。“铁壁”是提升防御力。还有呼出伏兵、看穿伏兵等战斗技能。

——敌我双方互相使用技能来战斗？

铃木　没错，不仅玩家会发动技能，电脑角色也会发动。

——击倒的敌武将是否会加入我方？

铃木　没有特别限制。

——随机决定吗？

铃木　对的，可在政略画面可使用政策把武将说服加入我军，使用特定政策可以在战斗中离间敌将，或者登用在野武将。

——在战斗画面中看见一个肉包台的东西是什么？（※7）

铃木　以往击倒敌亲卫队长时，会掉下肉包等回复体力的道具。本作中则不会从敌人身上掉下肉包，需要在据点中心的肉包台拿取肉包。

——本作里击倒敌人不会掉出道具吗？

铃木　会掉下一段时间增加攻击力之类的道具，但不会掉下成长道具。

——贴在势力棒下方的圆点记号是什么？

铃木　表示防守着据点的部队数目，进入了据点范围，便会出现中央插了旗的记号，旗左右两边的圆点代表敌我双方部队数。此外，本作的势力棒直接显示了双方兵力，击倒敌兵就会令红棒减短。

◆各种模式有趣之处

——竞斗模式即是对战模式吗？

铃木　不是，基本上是跟电脑或朋友竞争的模式，但双方不会直接进行交战。例如在5分钟内比赛杀敌数，模式中还会出现妨害道具。

——妨害道具是什么？

铃木　例如令对手攻击力减半，或不可以跳跃等道具。还有个项目称为“召唤POINT”，可以把武将送到对方那里阻碍对手，例如储存大量召唤POINT就可送一个吕布与对手迎战。

——有其他关于竞斗模式的设定吗？

铃木　可使用POINT向商人换取宝物，但宝物本身设有重量，带太多宝物会令移动速度减慢。

——另外，在EDIT模式制作的武将能够在争霸模式使用吗？

铃木　当然可以，还会成为假想模式的在野武将，甚至以敌武将身份登场。

——最后，有什么想对读者发表的看法呢？

铃木　本作的自由度极高，让玩家招揽喜好的武将，制作属于自己的历史。在游戏中达成条件，引发各种事件，通过爽快战斗享受三国的乐趣！

KOEI ●预定3月发售●ACT●1～2人玩●DVD-ROM ●记忆容量未定●4280日元●http://www.koei.co.jp/ ●对应BB UNIT

真・三国无双3 EMPIRES
Text：风之使者 Design:Simon

●CAPCOM●2月26日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆位379KB
●6980日元●http://www.capcom.co.jp/onimusha/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

鬼武者3

Text:MINAMOTO Design:JO

※图为开发中画面

鬼武者3

以战国时代的日本及现代的巴黎为舞台的《鬼武者3》，故事围绕着左马介和雅克二人而展开，他们为击破织田信长的目的，将会跟各种各样的敌人展开连场激战。交战的对手除了幻魔和造魔之外，甚至还包括魔化了的人类在内。下面就为大家介绍一下敌人的资料吧！

力量提升后复活的“幻魔 森兰丸”

兰丸使出回旋斩击，比起本能寺之战时，身手更为敏捷。

被左马介打败的兰丸，被卷入时间扭曲的空间里，令他意想不到的是遇上了身处未来时代的加洛汀史丹，继而被他改造成“幻魔”。森兰丸与其他“造魔”不同，仍然保留着原有的意识。

在未来时代遇上加洛汀史丹，兰丸最终被改造成幻魔。

突然出现在左马介背后幻魔化的兰丸，脸上显露出邪气。

未知是敌是友的“本多平八郎忠胜”

即使2对1也没有绝对的取胜把握。

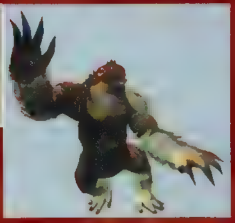
德川家康的重臣，对家康非常忠心，武力和头脑都同样出众。说话带有三河口音，外型好像是乡间野武士，性格非常爽朗。游戏中突然在左马介和雅克的面前出现，并且向二人提出挑战。

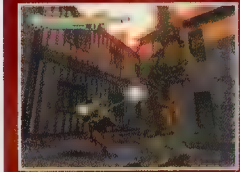
以名枪蜻蛉切作为武器，向对手发动猛烈的进攻。

战斗突然中断，究竟平八郎是否会成为左马介等人的朋友呢？

拥有巨大躯体的“兹蒙”

由哥尼拉变化而成的造魔，身体非常强壮，能够适应任何环境，加上性格极为凶残，遇上它时要特别小心。





兹蒙的利爪具有相当的威力，被击中后必然受到相当大的伤害。

无法想像如此巨大的体型，弹跳力会这么惊人。

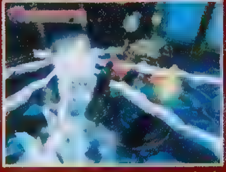
用巨大的身躯压向左马介，必须尽快闪避开。

具有压倒性力量的双头幻魔“加杜鲁多”

在神殿最深处守护着鬼之一族遗产的幻魔，拥有两个头，右边的头操纵雷电，左边的头操纵寒冰。

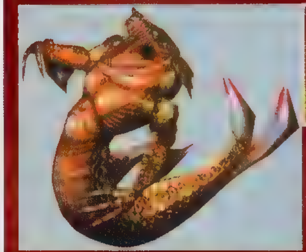
雅克面对巨大的双头幻魔也全然不惧。

左边头颅放出极寒的冷气，将对手冰封起来。



右边头颅向四周射出雷电光束，要避开这一招非常困难。

在岸边出没的两栖怪物“柏特·邦”



原本是在水中生活的一种下等幻魔，后来借助高等幻魔的力量，数年间内急速地进化，身体表面长出坚硬的鳞片，而且还可以在陆上行走。

在下水道内进行探索的时候，突然受到半人鱼状的幻魔袭击。

同时面对两只“柏特·邦”，雅克将会怎样应付？

柏特·邦懂得将水压缩，然后一口气喷射出来攻击对手。

头脑简单的“格查”

全身皮肤如皮革般坚韧，能够抵挡一般刀剑的攻击。

手持巨大铁球，体力惊人的下等幻魔。由于智慧太低的关系，还会向周围的幻魔或造魔发动攻击。

▲格查的战斗力算是下等幻魔中的佼佼者。

▼格查的头脑非常简单，利用这个弱点把它击倒吧！

Character Samanosuke by © Fu Long Production,©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

Character Samanosuke By © Fu Long Production © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

为2004年游戏界打响头炮的ACT劲作《鬼武者3》,[illegible]发售了!本期笔者将主要介绍一位身高只有30cm的天狗族少女"阿兜"。[illegible]

天狗族少女

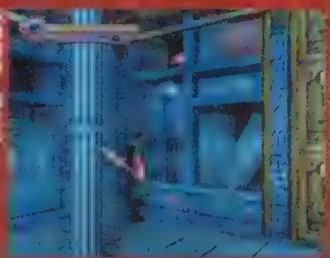
鬼武者的助手

古以来就负责协助鬼之一族,她拥有穿梭时空及瞬间移动的能力,在不同场合下协助左马介及雅克消灭幻魔,是鬼武者的得力助手。

【天狗宝箱】

《鬼武者3》里面,除了一般宝箱,还有一种必需靠阿兜才能打开的"天狗宝箱"。当阿兜发现天狗宝箱,按○键,阿兜会靠近宝箱,将宝箱带到主角面前,再按○键打开宝箱,便可取得道具。天狗宝箱内通常放置了箭、药草、丸药等辅助道具,对战斗有很大帮助。

将宝箱拿到主角面前



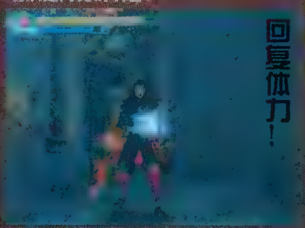
【羽织】

阿兜可装备一种被称为"羽织"的装备品,装备后会提升左马介和雅克的能力。[illegible]

羽织需注入"木灵"才可装备

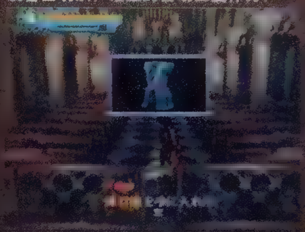
刚刚取得的羽织,不可[illegible]够装备。对于注入木灵的数[illegible]

羽织是阿兜的装备。



装备白羽织,站立时自动回复体力!

发现木灵!


羽织共有8个种类。

破坏村中的道具,寻找木灵!

【时空转移】

除了天狗宝箱和羽织,阿兜还有一种重要能力,她可以自由穿梭于不同的空间之中,就是俗称的"时空转移"能力。本作除了战国时代的日本和2004年的法国外,还[illegible]。阿兜可以穿梭时空,替两边的鬼武者传话,真是十分忙碌啊!

战国时代的日本

[illegible](マーセラス极)交战,激战过后,雅克想[illegible]现,两人互相认识后,阿[illegible]光团包围着,眨眼间就消失了。

发出光团,准备穿越时空。

2004年的法国

阿兜安全抵达法国,把雅克[illegible]

阿兜是游戏的关键

《鬼武者3》在不同时空间交代故事发展,在游戏的中后段,阿兜的时空转移能力更加是关键之处,[illegible]住她吧!

阿兜将事情告诉左马介和米雪。

米雪看来很担心雅克的安全。

[illegible]

两位鬼武者面前出现一首神秘的[illegible],会有什么敌人等待着他们呢?

●CAPCOM ●2004年2月26日 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量379KB ●6980日元 ●http://www.capcom.co.jp/onimusha/

鬼武者3
Text:风之使者 Design:MW

新职业首度公开！

浴衣装祭典士尤娜登场！

ファイナルファンタジーX-2

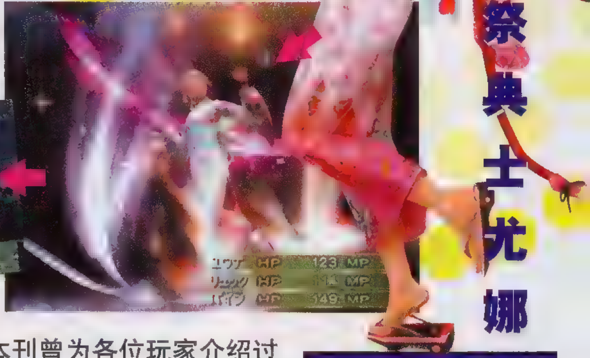
FINAL FANTASY X-2

INTERNATIONAL+LAST MISSION

ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション

© 2003 2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Right Reserved.

●SQUARE ENIX●2月19日发售●RPG●1人玩
●6800日元●DVD-ROM●记忆容量 221KB



祭典士尤娜

身上穿着参加祭典的浴衣，散发出一种青春气息的节日盛装。祭典士的特技是使用烟花，其能力由攻击至治疗等各方面均有，是一个十分有趣的新职业。

不久前，本刊曾为各位玩家介绍过《最终幻想X-2 国际版+最终任务》里出现的新服装“超能力少女装”，而这次会再公开另一套全新服装“祭典士装”，现在就一起去看看祭典士什么特别之处吧！

祭典士的特殊技能

仕挂花火

[illegible]

[illegible]

线香花火

[illegible]

在[illegible]

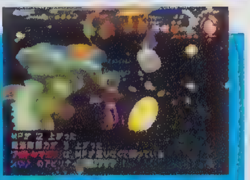
落冰

[illegible]

从天上降下大量的冰块。

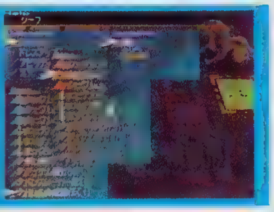
LAST MISSION 利用各种技能和魔本过关

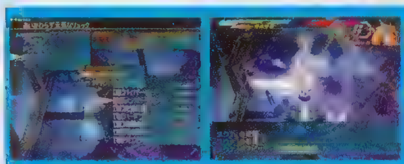
以自动生成迷宫为主要系统的“最终任务”模式，是一款跟前作完全不同的新游戏。游戏舞台是神秘的耶当罗基塔，在塔内有机会取得各种各样的服装及使用与众不同的新技能，而且本作还加入了拥有特殊效果的新[illegible]魔本的能力，大家可以创造出强劲的装备。



服装(Dress)合成

利用“服装合成秘传”魔本，可以把同[illegible]家可以自由地合成出更强的服装，挑战耶当罗基塔



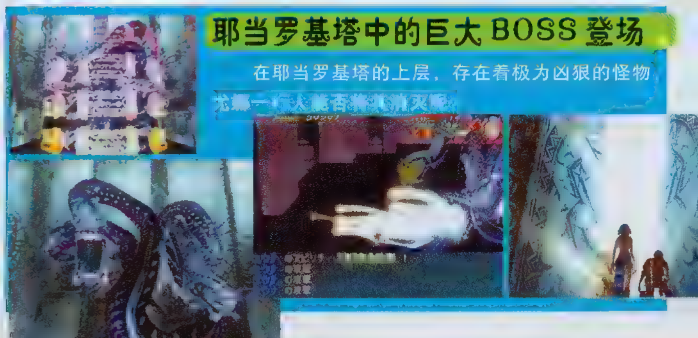


歌姬新技能“成员变更”

只要使用歌姬新增的技能“成员变更”，玩家便可以随意在迷宫内进行角色变换，将其他同伴呼唤出来。由于每位角色的能力都存在着若干差异，所以必须在适当的时候进行成员变更，善用她们的优点

耶当罗基塔中的巨大BOSS登场

在耶当罗基塔的上层，存在着极为凶狠的怪物[illegible]



FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION
Text：浪击 Design：MW

每隔一段时间"《机战》系列"便会有新作推出，基本上除了登场作品的改动之外，大致上每作的内容都差不多，新作《机战MX》的情况也一样，一些大家熟悉的战斗系统仍旧保留了下来，当中包括本次要为各位玩家介绍的"合体攻击"及"援护行动"。

スーパーロボット大戦MX

●BANPRESTO●2004年3月25日发售●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.banpresto.co.jp/●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

超级机械人大战MX
Text: MINAMOTO Design: SL

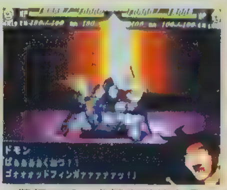
合体攻击

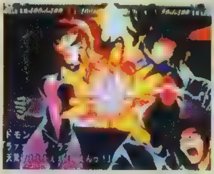
在某机体准备作出攻击行动之时，假如身边周围八个方格内存在着有可能发动"合体攻击"的机体，就可以在同一时间携手向敌人进行攻击，威力当然远远超过单体发出的通常攻击，以下所见就是其中的几个合体攻击例子。

石破LOVE LOVE天惊拳

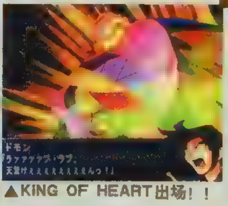
多蒙和莉以爱的力量发动出来的合体攻击，玩家们能够再次看到原作《机动武斗传G GUNDAM》里必杀技的震撼场面，二人的爱有多深，从敌人被击至粉碎的情况看便可了解到。

▲GOD GUNDAM与RISING GUNDAM同时在画面上登场。


▲紧握双手，发挥出爱的力量。


▲本作特征之一，动画CUT IN画面插入。

▶最后放出心型的能力光柱。

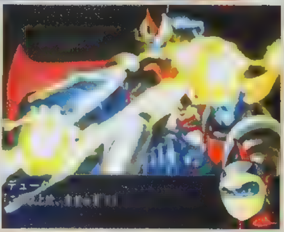

▲KING OF HEART出场！！

▲威力强劲的石破LOVE LOVE天惊拳，狠狠击打在敌人身上。

双重雷电轰击

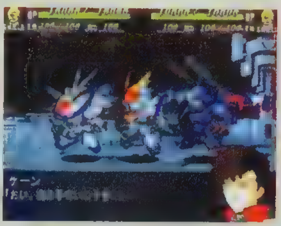
大魔神与巨魔神携手发动的强力合体攻击，由于发动条件简单并具有相当的威力，可以说是本作中最实用的一招合体攻击。

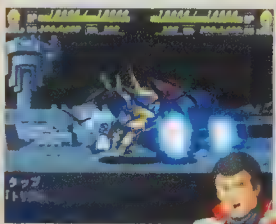
◀两部钢铁战士一起使出雷电必杀一击。


▶双重雷电轰击发射，把敌人彻底消灭。

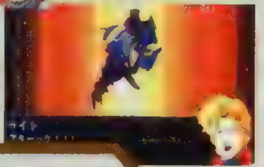
恐怖的三重攻击

DRAGONAR1型、2型、3型的合体攻击，当中任何一部机体都可发动出来。假如各位玩过《机战A》，相信仍然记得DRAGONAR 1型近距离攻击的威力。


▲亲密的三人组，准备联手使出必杀一击。


▲三部机体同时做出攻击行动。

▲把敌机带到天空上，然后急速下降。


▶各机体接连向敌机施展攻击，敌人全无反击的机会。

双子浮游圆锥炮

▶璞露与璞露兹的合体攻击威力非同小可。

▶放出无数的浮游圆锥炮，在猛烈炮火下敌机变成蜂巢模样。

援护行动

大家熟悉的"援护系统"在本次新作里仍然健在，同伴以身体抵御敌人攻击的"援护防御"，以及同伴向敌人补上追加攻击的"援护攻击"。至于发动条件方面，大致上跟以前一样，只要邻接位置有拥有援护技能的驾驶者便可以了。

援护攻击

◀首先我军向敌人进行攻击。

◀援护攻击会在反击后发动，同伴敌人前施以追加攻击。

◀使出援护攻击时同样有CUT IN画面加插。

◀之后敌人实行反击，与通常战斗的情况相同。

◀即使驾驶着电单车，同样可以发动援护攻击。

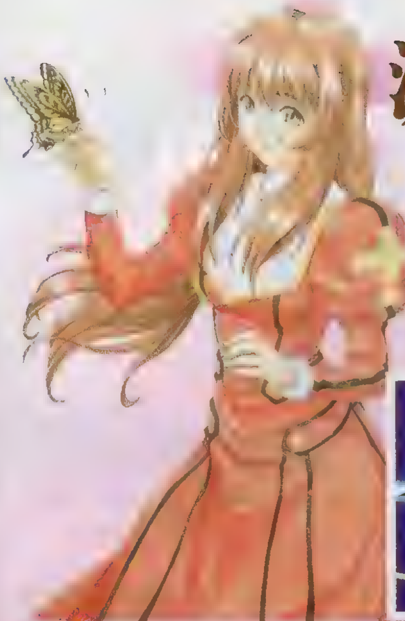
援护防御

◀得到兄长的帮忙，莉娜避过致命的一击。

©东プロ©GAINAX/Project Eva.・テレビ东京©1997 GAINAX/EVA制作委员会©サンライズ・テレビ东京©ジーベック/ナデシコ制作委员会©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会©创通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©ちみもりを・AIC©东映©东北新社 2001 BONES・出渊裕/Rahxephon project©BANPRESTO 2004 ※图为开发中画面

●SEGA●3月18日●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6980日元●http://www.sega.co.jp/

樱大战物语 神秘的巴黎
Text:小志幽凉 Design:Kennie



游戏初段故事介绍
サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

巴黎华击团首次在PS2上登场的游戏。在前两期的杂志中已经介绍过新登场的角色和故事背景，原来除了樱智小次郎是主角外，游戏中将会分为美纪编和小次郎编，在美纪编里以艾莉莎的角度去看整个故事。本期会介绍一下游戏初段的故事，并公开登场人物的关系图。

初段故事概要

和平的巴黎

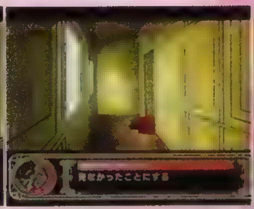
经过一年前出现怪人的骚动后，巴黎回复了昔日的和平，人们过着安稳平静的生活。在最初的美纪编中，她与同房的艾莉莎一起为能站在夏诺瓦尔歌剧院(Noir Chattes)的舞台上而努力，并在某个夜晚接到了从日本发来的哥哥写的信。眼下距离美纪和艾莉莎首次站在舞台上的日子已经不远了，两人怀着紧张而兴奋的心情在等待着。

事件的起因

终于到了美纪和艾莉莎登上舞台的日子，在比平时更有活力的两人面前出现了一位神秘的男子——实业家斯潘格。斯潘格跟艾莉莎谈话后，在不知对方来意和真正目的的情况下，艾莉莎跟着斯潘格一同离开了，究竟他对艾莉莎说了一些什么话呢？

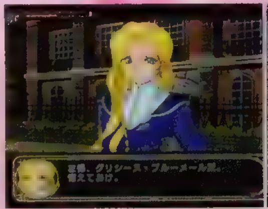
发生杀人事件

当艾莉莎被斯潘格邀请离去后，故事便会进入小次郎编，以小次郎的视点去发展剧情。为了一睹背井离乡到巴黎学艺的妹妹的首场演出，小次郎特意来到这个人生地不熟的巴黎，乘着列车前往巴黎的小镇梦玛露陀尔。在列车上，小次郎偶然地遇上了花火，接着还意外发现了一个暴毙的男子，死者的身份竟然就是实业家斯潘格！因为是小次郎最先发现了尸体，被警察冠上具有"谋杀者"的嫌疑。



着手调查事件

最后幸得花火的担保，小次郎才能洗脱杀害实业家斯潘格的嫌疑并得以释放。被邀请担当金田金四郎小说《红蜥蜴》模特儿的著名私家侦探小次郎，当迫水大使得知其身份后，遂决定委托他解决这次的杀人事件。而小次郎得知该事件跟美纪的同房艾莉莎失踪有关后，也欣然接受委托去进行调查，他能够把事件的真相完全解开吗？



巴黎花组也来协助破案。

人物关系图

在大量新人物登场的该游戏中，新旧角色交错登场，其错综复杂的关系用以下游戏初期的人物关系图表示出来，当中哪一位是杀害斯潘格的杀人凶手呢？

巴黎华击团·花组
从花火跟小次郎相遇并为他洗脱嫌疑后，其他的花组成员也开始协助调查该事件，为解开舞女失踪事件之谜尽一份

Elas · Flaubert
在孤儿院长大没有双亲的艾莉莎，却能积极面对人生，现在的目标是成为出色的舞女。

明智美纪

明智小次郎

协助 / 同房亲友 / 兄妹 / 委托调查杀人事件 / 对他怀有猜疑心 / 最初发现尸体 / 接近

Bernadette · Simmons
以梦玛露陀尔为中心售卖自作刺绣和诗集的谜之少女波娜迪特，不爱说话也不愿与他人接触。

Morgan · Camus
以巴黎为中心活动的自由记者，对于各类传闻有灵敏反应的卡姆斯，善于套取他人的情报。

Heinz · Spengler
斯潘格，平常面对女性时露出和……己地位低的弱者时则表现出一副高傲的态度。

精彩的全动画制作OPENING！

改头换面的真·女神转生
《D.D.S》2004年诞生！

DIGITAL DEVIL SAGA
アバタール・チューナー

“《真·女神转生》系列”凭着独特的世界观，充满深度的剧情，加上恶魔交涉、合体等系统，获得玩家们一致好评！现在ATLUS发表系列的最新作《DIGITAL DEVIL SAGA》，本作采用“《真·女神转生》系列”的世界观，配上全新的游戏系统，换句话说就是一款《真·女神转生》世界观的RPG新作！《DDS》的特征是制作出充满个性的角色，主人公名叫沙菲，以未来的架空都市“JUNK YARD”为舞台，以下介绍游戏的各种特点。

莎拉（女主角）
没有记忆的谜之少女，由桑岛法子负责配音。

沙菲（主人公）
本作的主人公，TRIBE“EMBRIYON”的首领。

●ATLUS●预定2004年内发售●RPG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定

DIGITAL DEVIL SAGA
Text：风之使者 Design：Kerme

INTRODUCTION

在烟雾迷漫的市镇“JUNK YARD”，少年们结成被称为“TRIBE”的组织，为了生存而不断战斗。TRIBE“EMBRIYON”的成员包括有沙菲（主人公）和另外四人，他们与其他TRIBE竞争，目标是前往JUNK YARD的霸者之地“NIRVANA”。突然，出现了谜之物体“TUBOMI”，它跟邻接的TRIBE交战，TUBOMI弹出无数光球污染四周，众人醒觉了可变身成恶魔的能力“ARTMA”，变成恶魔与其他恶魔交战，吞噬敌人增强自己的能力。一位叫莎拉的黑发少女出现，她没有任何记忆，拥有抑制同伴们变成恶魔的不可思议的能力。业教会突然发出号令“带着黑发少女到达NIRVANA，便可成为JUNK YARD的霸者”

【变身成恶魔战斗！吞噬你的敌人！】

本作废除了以往“《真·女神转生》系列”中采用的恶魔交涉和合体系统，取而代之的是“吞噬敌人”的系统，主角们战斗时会变身成“恶魔”，战胜会自动吞噬敌人，获得ENERGY和业（经验值），当业达到一定值便会升LV，并觉醒新的能力。

抛开以往的会话交涉和“仲魔（恶魔同伴）”概念，新概念着重育成出具有独特的角色。

变身成恶魔战斗。　恶魔与恶魔的对决。

本作的战斗系统基本上采用《真·女神转生III～NOCTURNE》的“PRESS战斗系统”，并加以改良。PRESS战斗系统是令敌人的攻击失效，便可增加自己的攻击次数，是种很独特的战斗系统。

【合体技】

拥有恶魔化能力的主角和同伴们，通过击倒敌人，“吞噬”敌人来成长，学习敌人的各种技能，当队友间的技能符合特定条件，便可发动强力的合体技消灭敌人！而合体技的发动条件，可在选单画面中确认。

符合特定条件才可发动。　集合全员的力量进行攻击　“吞噬”击倒的敌人。

板野一郎·金子一马

《DDS》的事件部分，由动画界大师级人物——板野一郎负责监督制作，而负责设计恶魔和角色的，当然是大家熟悉的恶魔绘画师——金子一马先生了！这次一郎一马的组合，究竟会擦出怎样的火花呢？

人气声优阵容演出！

角色的语音对白由桑岛法子、冬马由美和银河万丈等声优配音，十分期待这3位超人气声优的演出呢！

【收集MANTRA】

本作有一个称为“MANTRA FLOW”的成长图，当中记录了角色的成长资料，对玩家来说，以往的重点是收集仲魔，现在改为收集MANTRA，怎样才能够集齐100%的MANTRA呢？

获得恶魔的MANTRA，就可以变身成该恶魔。

【BREAK】

战斗时可使用“BREAK”指令防御对手的魔法属性。例如你发动了电击属性的BREAK指令，恰巧敌人又发动电击攻击，轮到自己的攻击回合，便可迅速进行反击。

了解敌人的攻击属性，便可作出大反击！

© ATLUS 2004 ALL RIGHTS RESERVED

围绕着精灵而发展的全新故事！

イリスのアトリエ エターナルマナ
Atelier Iris -Eternal Mana-

●GUST●5月发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元●http://www.gust.co.jp/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

Atelier Iris Eternal Mana

Text :MINAMOTO Design :SL

以炼金术士的冒险为题材的RPG游戏《工作室》系列，最新的第6作已在开发当中，本作主人公是名叫杰伦·基斯的少年，他与木之精灵（MANA）“波波”一起，在新舞台艾斯比奥中展开旅程。不久之后，杰伦遇上女主角莉达，他们又一起向着目的地天空都市亚班比利进发。

精美细致的背景，带给玩家们独特的感觉。

如同水彩画般的视觉效果。

MANA调和

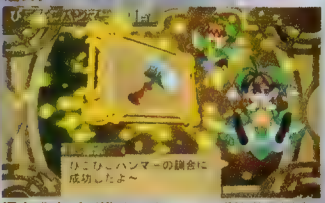
收集材料来进行调合，然后制造出各式各样的道具，这就是“《工作室》系列”的最大特征。而新作中的调合方法已经过大幅度改良，诞生出全新的“MANA调合”系统。只要将包含一切物质与生命的“源素”交给精灵(MANA)，就会调合出玩家所希望得到的道具。“源素”包括“炎素”、“岩素”等14个种类，各自不同的精灵来负责管理，因此必须把“源素””给适当的MANA来进行调合。冒险旅途上把全部14名精灵找出来，就可以调合出不同种类的道具。

在任何地方都有机会遇上精灵，玩家要尽量把它们都找出来。

将“源素”交到精灵手上，拜托它们调合出新道具。

其他调合方法

图中所见是道具“うにバクダン”的调合过程，似乎与一般“精灵调合”的方法不同，因此估计在新作里还将有多种调合方法可以选择。



调合成功，名叫“ぴこぴこハンマ”的道具诞生！

主要角色

个性丰富的MANA

进化的战斗

战斗中采用了全新系统“COST TURN”，根据不同种类的指令，发动的时间也有不同的变化，继而导致各人物的行动次序改变。

选择了发动时间较慢的指令，有可能被敌方占得先机。

©GUST CO.,LTD.2004/Illustra...
※图为开发中画面

经典系列最新作登场!

NEO CONTRA

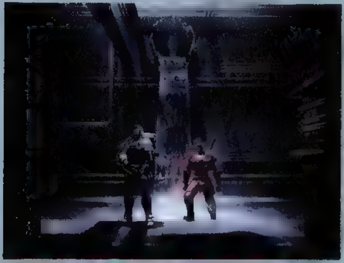
© KONAMI 2004(图为开发中画面)

无人不知的经典动作游戏“《魂斗罗》系列”，继去年所发售的PS2版之后，又有新作品宣布将推出了，本次我们通过大量首次公开的画面，为玩家说明游戏的内容。

第三代魂斗罗

游戏基本上以横向卷轴的形式进行，但同时也会好像前作《~Shattered Soldier》那样，加入大量模拟的立体场景，让玩家在进行游戏时也体验到3D动作游戏的感受。

在游戏时，玩家所控制的主角能同时持有3种武器，可以根据情况进行变换，以达到最佳的杀敌效果，而与前作不同的是，玩家可在每关开始之前为自己的角色选定所装备的武器，包括机枪、导向激光枪、火焰喷射器等。



画面质素大幅度提升，比前作更为细致。

本次的击破率会直接在画面上显示出来，令玩家更容易掌握。

可根据情况立刻转换武器，十分方便。

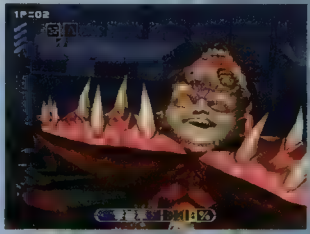
除了横向卷轴之外，也加入了俯瞰视点的版图。

站在战斗机上战斗，完全保留了该系列的特色。

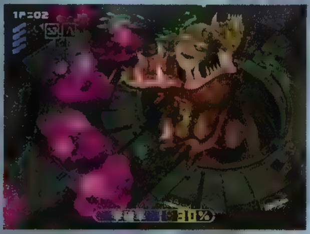
内容大幅度强化!

在新作中，游戏中的每一关都会比系列以往作品中的关卡长。除了要对付更多的敌人之外，开发人员还特地加入了更多的特殊场面，例如骑在奔跑中的恐龙背上作战，或是在直升机的螺旋桨之间移动等，使游戏进行时感觉更加刺激!

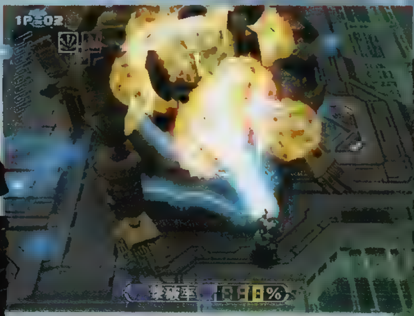
在立体迷宫内战斗，必须掌握好基本操作。



半生物半异形的敌人，叫人毛骨耸然!



面对如此巨大的首领，你有把握打倒它吗?



巨大的首领级敌人是游戏的特点，快将之击坠吧!

骑着恐龙前进，感觉相当特别。

1P角色是典型的热血军官造型，足可以一敌百!

初次登场的未来忍者，是否会用忍术来攻击?

新角色现身!

本次登场的两名主角，包括大家熟悉的未来士兵，以及充满科幻感觉的未来忍者，那么是否意味着两名主角具有各有不同的特性呢？如果推测属实的话，选用不同的角色进行游戏，岂非就一定会有不同的攻略方法？可惜游戏目前的开发状况只有40%，要知道进一步的资料，便要留意本刊的续报了!

●KONAMI●预定11月发售●ACT●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定(美版游戏)●http://www.konami.com/●对应周边未定

新魂斗罗
Text : Dr. Game Design : MW

PS2

新作狙击

●SQUARE-ENIX●预定2004年春季发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp

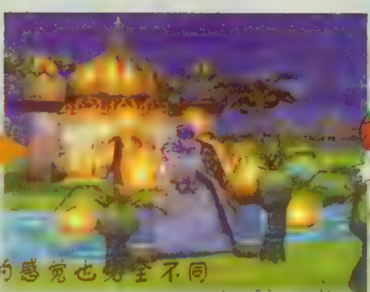
DRAGON QUEST V 天空之新娘
Text: Dr. Game Design: MW

时间要素内容详细介绍！

本刊继续带来有关游戏的最新情报，这次将会集中讲解游戏内的时间概念，包括时间对于游戏不同方面的关系及影响，这些是进行游戏时相当重要的一环。

DRAGON QUEST V

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.(图为开发中画面)



即使是相同地点，日与夜给人的感觉也完全不同

妖精蘑菇

截然不同的气氛

《DQ V》导入了时间的概念，随着主角在地图上移动，时间会渐渐流逝，四周的景色也将随之出现变化，但其实除了视觉上的改变之外，所遇上的敌人、发生的事件甚至取得的道具也会不同，换句话说就是把冒险的舞台增大了一倍！

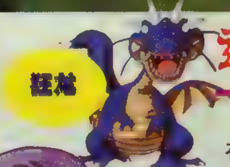
随着旭日初升，雾霭也渐渐散去

黄昏时分，只要太阳仍未落山，强力的怪物就不会出现

真实地反映人们的生活

基本上游戏世界中的人们是日出而作，日入而息的，因此假如主角在白天进入城镇，便可以跟镇上大部分市民谈话，获取情报。相反若到了晚上，几乎所有居民都会进入梦乡，但有时也会有例外，例如在某个开设了赌场的市镇中，白天经营商店的商人，到了晚上便会在赌场内消遣。

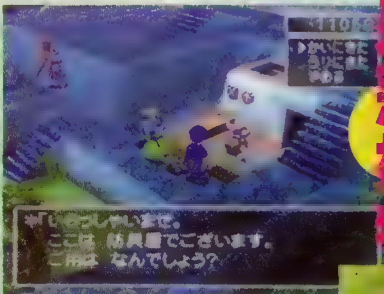
当然也会有只在晚上才营业的商店



狂龙

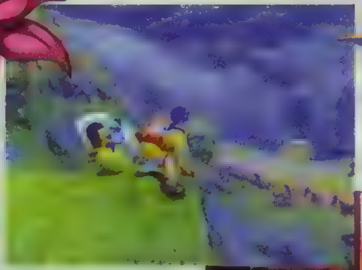
迷宫内也会反映时间变化

在超任版中，迷宫内并不会显示出不同时间的分别，但是在改良后的PS2版中，玩家在高塔或迷宫内也可得知目前的时间，这一点会从战斗画面的背景中反映出来。



白天[illegible]，须在不同时间来访才可买齐想要的东西

邪恶植物



晚上在山道间移动，很可能会碰上可怕的敌人啊！

幼生龙

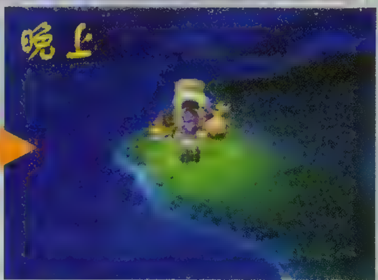
在高塔内遇上敌人，人[illegible]

很多城堡均会在晚上关起城门，唯有等到明天再来吧！

要在晚上偷偷[illegible]道具？

充满幻想感觉的表现手法

另外特别值得一提的就是晚上在野外活动的情形了，此时画面上会出现好像有射灯照着主角一般的效果，除了令四周显得更加漆黑之外，也使玩家有种如梦似幻的感觉。



“《幻想水浒传》系列”是一款借鉴了中国名著《水浒传》的壮大的角色故事构成背景，并具有独到特色的虚构时代下的RPG游戏。新作中除保留了前作中部分人物外，故事大致上是重新编写的，玩家可以享受到一款富有异国风情的游戏。

幻想水滸伝Ⅳ

●KONAMI●预定2004年夏季发售●RPG●1人玩●
●价格未定●记忆容量未定●媒体未定

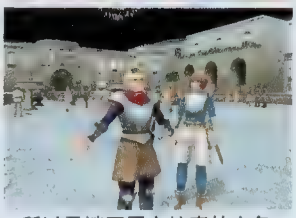
游戏故事

《幻想水浒传IV》在吸收了前作的经验教训之后，以全新的故事背景展开剧情，主角“天魁星”为了寻找另外107位同伴而展开旅程。天魁星本是世界诸岛中某个小岛上的一名孤儿，其后被领主收留，成为了一名在城里工作的仆人，但在机缘巧合下天魁星获得了“罚之纹章”，从此而改变了他的一生。

拥有不少具有特色的人物。

罚之纹章

在故事中，主角所拥有的是27个纹章之一的“罚之纹章”，这个纹章除了会赐予持有者无限的能力外，还会将一直以来所有宿主的过去幻化成片段，再一次使之浮现在目前持有者的脑海中。所以承继了罚之纹章的主角，除了要对面敌人的威胁外，还要受到痛苦记忆的折磨，是一个极为沉重的负担。



RUNE就是一切力量

纹章(RUNE)是一切力量的来源，它们分别代表着“风吹”、“波澜”、“孕育”、“繁殖”、“培养生命”及“赐予死亡”等各种神秘力量。本来在这个世界上只有27个“真正的纹章”，但由于这些纹章遭到破坏，而导致纹章碎片散布在全世界各地，使其中部分纹章失去了原有的力量。

纹章是一把双刃刀

虽然纹章有着极大的威力，但其实它是一把会危及主人生命的“双刃刀”。每当持有者运用纹章的力量时，便会削减自身的生命，直至持有者的生命因此而耗尽，它才会去寻找一位新的“宿主”。纹章依靠吸取持有者生命力的方法，因而才能循环不息地在人世间流传，当落入正义者的手上时，可以化作光明的力量；但假如落入恶人之手，却能变成杀人的利器。因此无论对于世界或者宿主而言，纹章都是名副其实的双刃刀。

新作中的变更点

由于《IV》是以“岛国”为舞台，因此“船”成为了游戏中的主要交通工具，大家有机会在游戏中看到大大小小、不同种类的船只在大海上自由航行。至于战斗系统方面跟第一、二作十分相似，但已确定会加入一些崭新要素，而合作攻击将会再次出现在玩家眼前。

●KONAMI●AVG●2004年9月发售●1人玩●价格未定
●记忆容量未定●媒体未定●http://www.konami.com/silenthill4/

寂静岭

Text:秀吉 Design:Kennie

全球瞩目的超人气恐怖AVG大作《寂静岭4（Silent Hill 4）》终于有最新的消息公布。本次首次公开的是游戏中出现的几位重要角色以及故事、怪物等，喜欢此作的朋友请不要错过这次精彩的介绍啊！

SILENT HILL 4

STORY

主角Henry Townshend（亨瑞·唐森）是一位除了假日每天都要到办公室里上班的白领，因工作的关系在半年前搬到Silent Hill附近的小镇Ashfield去，但他没有想到，他在Ashfield内所租的公寓竟受到恶毒的诅咒，咒语的魔力足令居住在此的人永远不得安宁。不幸的事情发生在某个月黑风高的晚上，亨瑞·唐森突然从睡梦中醒来，并发现屋内的大门及窗户同时被不明来历的神秘力量锁住了，就算用尽所有方法也无法将四周的墙壁打穿，最令人绝望的是竟然连唯一跟外界联系的电话也无法正常运作——

被这股恐惧感不断纠缠着的亨瑞·唐森，开始在自己的大屋内不停地寻找出路。在事发的第五天，无意中他在浴室里发现了一个洞，在好奇心的驱使下，亨瑞·唐森决心钻进去一探究竟，但结果却被送到另一个世界中去。

THE ROOM的真正意义

《寂静岭4》的副题是“THE ROOM”。很明显，“THE ROOM”是指亨瑞所住的那个被诅咒的房间。亨瑞无意之间闯入了这个连接着现实世界和异世界的“大门”，并且被卷进了另一个空间之中。为了寻找返回现实世界的方法，查出一切谜团的真相，亨瑞只有全力一拼。

在小小的房间中，竟会发生如此离奇的事件！

在房间中究竟发生了什么事呢？

新怪物能够穿墙过壁

在新作中将会加入大量不同种类的新怪物，其恐怖的外貌比该系列之前出现的怪物有过之而无不及。而新增的怪物中，有一些幽灵系的妖怪甚至具有穿墙的能力，随时会在亨瑞的四周出现，简直是防不胜防。顺带一提，在《SH 4》中还会加入即时更换武器系统，想换武器时就不用每次都进入视窗了。

怪物拥有穿墙能力

还能够飘浮在空中

在广阔的地域内进行探索

《SH 4》的另一个特色，是玩家需要漫无目的地在神秘的地域内不断探索。而其中有各种各样的建筑物，包括森林、监狱和酒店等。假如希望进一步了解真相，就必须先解开各个地方的谜题。

这间酒店也牵涉在事件之中。

尸体的死状极为恐怖。

角色介绍

亨瑞·唐森

游戏的男主角，本是一名平平无奇的中年男子，可是却不幸地搬到一间受到诅咒的大屋，受到恶魔的纠缠。

女主角

从外表看来是一位年约26岁的少女，她的短发加上间条背心的打扮，散发出一股充满活力的气息，绝不是那种柔弱的少女。

孩童

相貌和眼睛的颜色跟亨瑞·唐森十分相似，也许两者

谜之男

还没有公布关于他的情报，也许是同样迷失在Silent Hill中的男子。体形十分健硕，也说不定是一位

街道BATTLE2 CHAIN REACTION

各项要素逐步公开！

游戏除了单纯的竞争速度之外，还加入了多种不同形式的比赛，故此本次便连同其他要素一并公开！

© 2004 GENKI
（图为开发中画面）

●元气●2月26日●RAC●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量183KB
●6800日元●http://www.genki.co.jp●对应GT FORCE

根据不同季节而转变的赛道

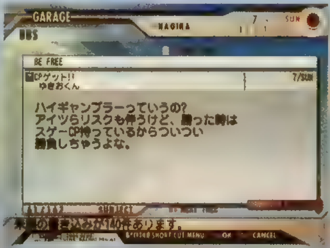
游戏中共收录了8条赛道，每条赛道除了包括顺走、逆走、白天和黑夜等不同情况之外，更会依照天气变化而出现下雨、下雪等状况，当然在每种状况下的攻略方法也会不同。

下雪了！路面变得非常湿滑，千万要注意控制速度。

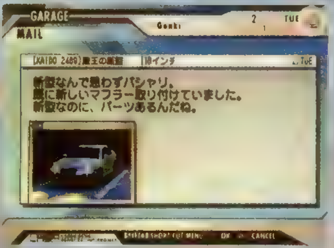
在下雨天的赤城赛道比赛，雨势越大视线便越差。

更新的揭示板系统

显示对手出现的时间和地点的揭示板系统也经过了改良，本次会以山道来分类，令玩家更容易理解。此外电子邮件机能也大幅度强化，还可在其中附上照片！



在揭示板中可看到有关改装车辆和零件的情报。



可把新车的照片寄给朋友，好好炫耀一下！

战胜写有"ラヴァーズ"字样的对手之后，还可与之成为朋友，保持联络。

创作属于自己的BGM

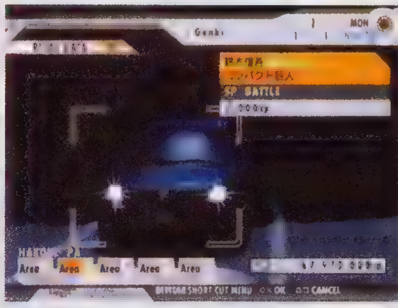
游戏新增了编曲机能，玩家依照自己的喜好来编辑背景音乐，而在战胜对手之后更可取得新的效果，以加进背景音乐中。

不须专业知识，任何人都可以轻松地编曲。

加入了更多变化的比赛方式

除了继承自原作的"SP BATTLE"、"CONERING ARTIST"等3种比赛模式之外，本次还追加了4种新的比赛形式，包括右下这4种：

游戏要求的不仅仅是速度，甩尾技巧也十分重要。



尝试以各种车辆来比赛，以取得最佳的成绩吧！

FIRST & LAST

玩家先行起步，而在抵达终点时必须领先对手150米以上的距离，否则便会被判定为失败。

比赛时要注意画面上方所显示的双方距离。

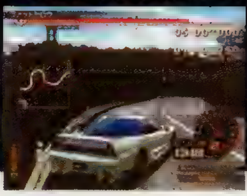
LAST & FIRST

跟"FIRST & LAST"相反，本次是对手先起步，而在抵达终点时必须领先对手50米以上才算是胜利，但是在中途假如被手超前150米以上则会马上被判定为失败。

你有信心超越对手吗？如何阻止对手超前也是十分重要的。

TIME ATTACK COLLISION

玩家必须在限定时间内到达终点，而每当碰到栏杆和墙壁时，SP计便会下降，假如SP计耗尽的话便会强制终止，是考验玩家驾驶技术的模式。



横冲直撞的话便会马上GAME OVER，必须小心谨慎。

CONERING ARTIST TARGET

把赛道分为若干部分，玩家必须利用甩尾技术来累积分数，以完成每段赛道为目标。可是一旦达不到标准便会强制终止游戏。

甩尾的时间越长，所得的积分也越多。

Text :Dr. Game Design : MW

Xenosaga
ゼノサーガ エピソードII
EPISODE II
Jenseits von Gut und Böse
[善悪の彼岸]

●NAMCO●RPG●预定2004年发售●1人玩●售价未定●记忆容量未定
●DVD-ROM●对应8M记忆卡●http://www.namco.co.jp/

预定以三部曲构成的RPG大作《XENOSAGA》，其第二部曲“善恶之彼岸”正如火如荼地在开发，虽然角色的相貌有了若干的改变，但是厚重的世界观设定仍然很吸引人，本次会集中介绍故事主角紫苑与重要角色KOS-MOS两人的事件及战斗场面。事实上第一部曲最后前往的第二米洛捷亚，可能与紫苑有着深远的关系。

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

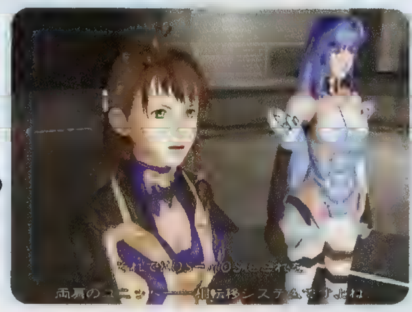
NAMCO人气RPG三部曲大作续报！

↑客货船平安抵达第二米洛捷亚

紫苑等人最初目的

当客货船降落后，动力公司第二分局命令紫苑把KOS-MOS运过去。但经过之前的事件，紫苑已将KOS-MOS看作是自己的妹妹一样，所以对于要把KOS-MOS交出感到很困扰。

↑紫苑与KOS-MOS已有着密不可分的关系


↑紫苑内心为之挣扎。

紫苑与阵的关系

前作最后站在山上的阵，原来就是在紫苑13岁时与她分离的兄长。当两兄妹重逢，阵便告诉紫苑这些年来家中的变化，他们的家现在已由医院变成为旧书店。由于两人很长时间都没有见面了，因此多少有点代沟。

↑两兄妹久别重逢。

↑紫苑的老家已经变成旧书店。

↑紫苑对叛逆双亲的事情感到内疚。

KOS-MOS与机械

本作最大特色是有许多机械体登场，现在公开一些与KOS-MOS相关的机械设定，包括用来调整它的装置，原来它能够变形成为摩托车来驾驶。另外还有由动力公司开发的复座机械人E.S.DEINA，为KOS-MOS进行战斗提供了支援。

→KOS-MOS的调整器。

↑KOS-MOS能够骑着它。

↑前作中KOS-MOS并不能乘坐机械人
←原来可以变成一辆宇宙摩托车。

为何紫苑不戴眼镜

有玩前作的人，可能都会奇怪为何原是“小四眼”的紫苑，到了第二部曲中竟然没有戴眼镜。游戏开发者自然会交待原因了，原来当客货船降落第二米洛捷亚后，大家从危机中得到解放出来，可是艾伦却因为JR.的恶作剧而做出过激反应，误将紫苑的眼镜打碎。

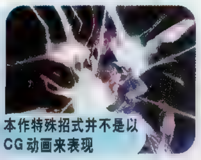
↑艾伦被JR.作弄时引起过激反应。

↑结果把紫苑的眼镜打碎了。

←他撞到身旁的紫苑身上。

新公开的协力技？

虽然较早之前已公开过战斗场面，但本次又公开了新要素“协力技”，暂时有关它的内容不明，但肯定具有相当强的威力。附图所见的是紫苑与KOS-MOS合作使出的“重力拳”。另外KOS-MOS还有第三种兵器招式“DUO BASTER”，出招时非常华丽。


本作特殊招式并不是以CG动画来表现

KOS-MOS在战斗中能够作多种变形。

紫苑使用的箱形兵器设计也已改良。

XENOSAGA EPIOSODE II 善恶之彼岸
Text·电玩太郎 Design·MW

●BANPRESTO●2月26日发售●6800日元
●SLG●1人玩●媒体未定●记忆容量 1917KB

揭开职业球员的人生奥秘！

一起来享受足球人生！

©1996 JFA
©2002 JFA, MAX
©cavia
©BANPRESTO 2004

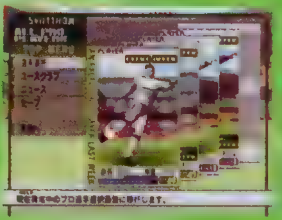
サッカーライフ！
SOCCER LIFE!
We are challengers to EUROPE

《SOCCER LIFE！》是一款培育球员的育成游戏，在游戏中，玩家能够最多同时扮演5位球员，享受到各种类型的球员生活。

职业球员的人生历程

第一步 选择育成选手

在开始时，玩家所选择的角色会成为“青年军”的一员，为了得到职业球会的垂青，每一天都要埋头刻苦地练习。在这个阶段，玩家可以选择让球员到外国留学，强化球员自身的能力，待日后学成归来有机会立刻跟著名的大球会签约。



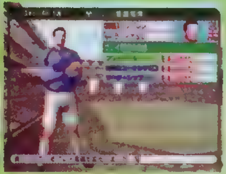
最多可以同时育成5位球员。

第二步 努力不懈地练习

每日刻苦地练习，提升自己的能力；跟队友搞好关系，才能增添彼此的默契。所以身为一位职业球员，必须在任何时候都想法使自己进步、保持竞技状态，这样才能在比赛中发挥得更好，得到教练们的信赖。假如能在比赛中有较好表现，自然就会获得强队的邀请，再加盟一支更强的球队，向远大的目标进发。

通过训练来提升能力。

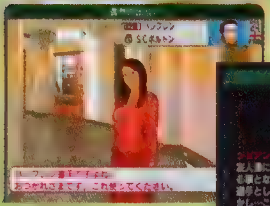
能力高的选手会被召入国家队。



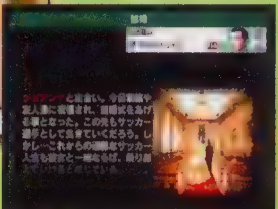
在比赛中将训练的成果表现出来。

第三步 结婚

跟女孩子谈情说爱，有助于球员提升自身的状态。当队伍遇上连战不胜，或者状态陷入最低潮时，跟女孩子约会能有助于缓解压力。此外，跟喜欢的人结婚或培育出爱情结晶品都有助于提升自己的状态。

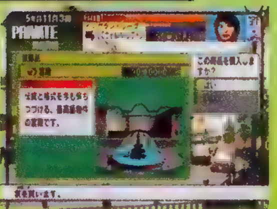


能否跟女友有更进一步的发展呢？



两人一起步入教堂.

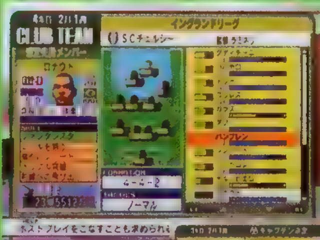
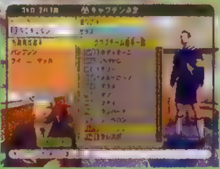
生了第一个儿子了！



购买了新居。

第四步 成为队伍的核心

如果在球队中有良好的表现，玩家就有机会被领队选为队长，成为球队的核心球员。而且队长还有权向领队提议购入新的球员，帮助球队取得好成绩。假如信赖度高，也许能够购入世界一级的梦幻球员也说不定。

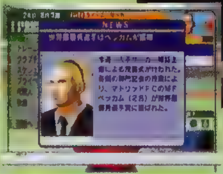



终于能够成为队长。

向领队提出补强方案。

第五步 获得各种殊荣

成为了球队的核心，当然要为球队作出贡献。玩家带领着其他有能力的年轻选手，在国际舞台上大显身手，赢得各种大赛的冠军，这段时期是身为一位职业球员最光辉的日子。



取得重要赛事的冠军！

第六步 引退

当球员的体力已不能应付激烈的比赛时，便应该考虑一下引退的事了。在玩家扮演的球员挂靴之后，可以从青年军中再选择一名年轻球员重新进行游戏，而这位球员说不定是之前某位著名球员的儿子。

在适当的时候便要退役了。

SOCCER LIFE! We are challengers to Europe
Text：泰哲 Design：MW

新作狙击

● KONAMI ● 2月26日发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 使用容量 92格 ● 6980日元 ● http://www.konami.co.jp ● 对应震动手柄

FIREFIGHTER F.D.18
Text：小志幽凉 Design：SL

FIREFIGHTER F.D.18™

《FIREFIGHTER F.D.18》是一款以描述消防员英勇闯入火场拯救生命的游戏，通过游戏不但可以了解消防员的工作，还可体验到生命危在旦夕等待着你去拯救的刺激感。

从炼狱般的火海中救出生还者，以拯救生命为已任

故事概要

在美丽的港口城市SERENA，发生了突如其来的隧道内火灾，主角德恩所属的18分署收到了救助的请求后，便马上向着发生火灾的隧道出发。另一方面，为了取材而前来采访的新任新闻记者艾美莉，是个勇于面对困难的坚强女子，在灾区相遇的德恩和艾美莉两人，他们能否调查本次火灾的真正原因？

Dean・McGregor

游戏的主角德恩是一名消防员，因为过去所发生的惨痛事件，令他决心尽其所能救出所有火灾中的生还者，他拥有的意志力比普通人高出许多。

Emily・Irvine

在电视上逐渐活跃起来的新任新闻记者，她那股敢于奔赴现场报导事件真相的气魄，深得电视观众们的支持。

游戏系统

以救助被困者为优先考虑。

在此作内，由于玩家扮演一名消防员，以拯救生命为最优先考虑，所以使用的系统跟一般的动作冒险游戏有所分别，认清楚画面上每个标记，才能更有效地救出被困火场、生命危在旦夕的人们。

体力
显示出剩余的体力，当受到物理攻击、或被火炎缠身时便会减少，不过火炎的伤害则会随时间流逝而回复。

支援灭火 ICON
只要仍然存在此ICON，使用时便可接受同伴们的灭火支援，用途可视为射击游戏中的爆弹，每个舞台准备了3个支援灭火ICON，最多能够使用3次。

装备 ICON
现在装备着的工具，当中包括了冲入火场用的基本装备：消防喉、斧、冲击枪等，当然也可替换成徒手的状态。

时间
从开始救火工作至现在所经过的时间，为了及早救出被困者，并向自己的最快记录挑战吧！

小型地图
以玩家为中心显示的小地图，除了地形的构造外，还会显示出被困者的位置，经常留意小地图变化是游戏的重点所在。

被困者体力
这里显示被困者所剩下的体力，因为火炎、烟雾和毒气的影响，被困者体力会随时间流逝而逐渐减少，当到达0时便会GAME OVER。

活用消防喉的两种功能

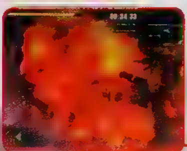
为了有效扑灭火炎，赶赴现场救助被困者，消防喉能够进行两种不同的喷水作业，分别是集中式和分散式。集中式虽然范围小，但能够在短时间扑灭火炎，是主要的灭火模式。而分散式能把水化成分散的气雾状进行范围性灭火，不过喷水的距离较短是问题所在。根据身处的环境状况，决定使用最适合的喷水方式吧！

集中一点，喷射力强大。

小心靠近会被火炎吞噬。

火炎不是唯一的敌人

在被火炎吞噬的建筑物内，阻碍玩家前进的不仅只是火炎那么简单，因为倒塌的天花墙壁、爆炸的车辆等意想不到的事情，都会在游戏中突然发生。时常留意周围环境的变化，预测紧接将发生的事情是回避意外的关键。



还会出现空气自爆的真实现象，绝对要小心

其他注意部分

与同伴合力共闯难关

正如刚才提到的支援灭火ICON，使用后得到同伴协助，能更快速有效地收拾火场的火炎，面对巨大的火海时非常靠得住。而同伴除了灭火外，能否协助其他救火工作则仍然未确定。

活用各种道具

游戏中准备了丰富的道具，当中不少是此作中独有的。以下会介绍游戏中部分出现的道具，部分道具的效果可能出乎意料之外。

找不到前进通路时，由消防员自己打开缺口

斧
用来破坏大门、墙壁的工具，开辟出新的通路。

冲击轮
制造出雾状强力水压的轮型灭火工具，由于效力强劲，因此使用回数有所限制。

营养饮料
除了能回复部分的火炎伤害外，还会回复少量物理攻击造成的伤害。

冲击轮用补充桶
交换用的补充器，可以回复冲击轮的使用次数。

钥匙
用来开启被上锁的大门，可以省去打破墙壁所花的时间。

炸弹
当跟水接触便发生爆炸的特殊炸弹，在什么场合下能使用呢？

灭火器
一些喷水不能有效扑灭的火炎，使用灭火器的话就能变得较为容易了，而这个也是有使用次数限制的。

©2003 Konami Computer Entertainment Tokyo IFEX is registered trademark in Japan, the USA, in Europe and South America. furthermore the design of the impulse gun(outlet piece)is protected by a threedimensional trademark in the USA, in Europe and South America. Original music composed by Norikazu Miura at KONAMI TYO
Music arranged by Klaus Badelt for Tweak Multimedia Inc. Synth Orchestrations:Ramin Djawadi Technical Consultant:Ian Honeyman Mixed by Steve Krause at Banana Hill Studios Tweak Multimedia Executive:Allison Wright Clark Composer Mangement:Media Ventures ©Konami Online

登场主角&游戏系统大公开!

© Spike All Rights Reserved.© CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.
（图为开发中画面）

这个由CAPCOM、SPIKE和DREAM FACTORY三大厂商携手合作开发的游戏，终于有新的情报公开了！本次将会集中介绍3名主角，以及各项基本系统。

Crimson Tears™
クリムゾン ティアーズ

●CAPCOM●预定春季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●未定●价格未定●http://www.crim.jp/●对应周边未定

生体兵器"变种再造人"介绍

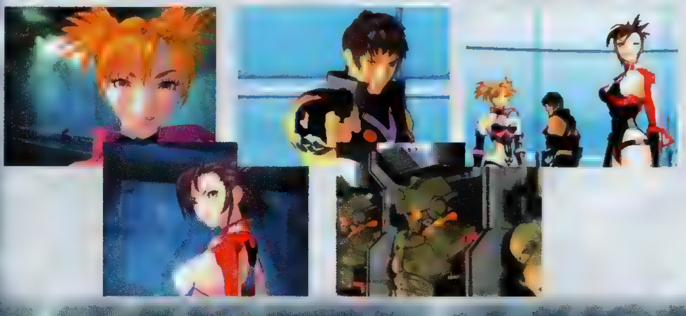
由A.R.M.A.公司所创造的“变种再造人”，为了处理突然发生的紧急事件，上司终于决定派遣他们执行这项危险的任务。

生体兵器"变种再造人"

1号体	2号体	3号体
外表年龄：24岁	外表年龄：19岁	外表年龄：18岁
身高：180cm	身高：168cm	身高：152cm
专用武器：双枪	专用武器：双刀	专用武器：大剑
格斗流派：街头格斗	格斗流派：武术	格斗流派：中国拳法

全3D动画片段!

游戏中的动画片段，均是采用经过“TOON SHADE”技术处理的3DCG映像，令游戏画面充满动画感，人物的动作也显得非常逼真。

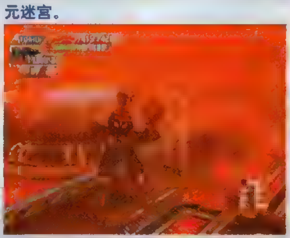


系统内容初次披露

游戏的故事主要讲述东京因为不明缘由的事件而变成迷宫化都市，为此A.R.M.A决定派出3部实验中的“变种再造人”去调查事件的真相并将之解决。游戏中玩家可控制TOKIO、ASUKA或KAEDE，以各自擅长的技巧和武器进行战斗，迷宫以自动生成的形式来构成，玩家每次进入时，迷宫内的结构都会产生变化，由于敌人的数目、道具所在的位置及种类等条件也会有所不同，大大提升了游戏的耐玩性。

由于A.R.M.A.公司的DNA研究设施发生暴走意外，令整个东京变成了巨大的异次元迷宫。

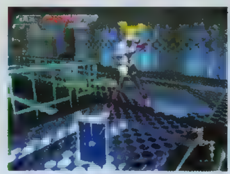
甚至连首都高速公路都成为了迷宫的一部分，到底会遇上怎样的敌人呢？


打倒敌人便可取得经验值，以提升角色的等级。

除了回复系道具之外，还有机会取得贵重的宝物和强力武器。

利用COMBO扩张系统引导出潜在能力

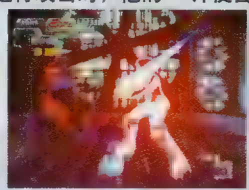
由于3名变种再造人仍是停留在调试阶段，未能完全发挥其实力，唯一的方法便是要依靠在迷宫内取得的“COMBO扩张晶片”，只要将之组合到再造人的系统之内，便可引发其潜在能力，发动各种强力的连续技。


晶片散落在迷宫内各处，无论如何都要取得。

玩家可自由地把晶片装在系统的不同地方，以引发出不同的能力。

实验体的缺陷!?

当再造人不断进行攻击时，他的MT计便会渐渐累积。假如MT计累积至顶点时，再造人便会进入过热状态，此时再造人的速度和力量也会大幅度提升，但同时HP值却会慢慢减少，因此必须活用这段时间来杀出重围！


MT计储满！马上进入过热状态！

虽然能力会大大提升，但却也会因此陷入危险状态，发动前必须先考虑清楚。

CRIMSON TEARS
Text: Dr.Game Design: Kennie

©创通エージェンシー・サンライズ© BANDAI 2004

●BANDAI●暂定3月18日●ACT●1人玩●GC专用光盘
●记忆容量未定●6800日元●http://www.bandai.co.jp/

机动战士高达 战士们的轨迹
Text 义烁 Design SL

機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡

将在GC上推出的《机动战士高达 战士们的轨迹》距离发售日越来越近了，本次将会为玩家送上游戏初期任务的介绍，而主角除了连邦军的皇牌机师阿姆罗以外，还有吉翁军的红彗星夏亚。

夏亚编

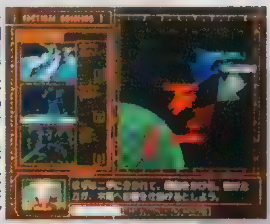
MISSION 01 鲁姆战役

为了令地球邦军陷入混乱，而将殖民星投落地球的“不列颠作战”，未能达成当初的目的。吉翁军为了再度扩大作战范围，就派遣舰队前往SIDE 5。此战夏亚也亲自出击，而作战的目的就是将连邦军的舰队击沉。

↑↗夏亚的初次任务，到底能否重现原作中单机击破5艘战舰的传说呢？

MISSION 02 大气圈之攻防

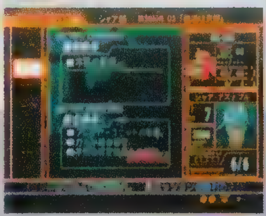
敌方的新战舰“木马号”正开始准备突入大气层。夏亚掌握住这一机会，向“木马号”展开全面攻击。这个任务与阿姆罗编的MISSION 1来自同一剧情，这次就用夏亚的视点来重温这场大决战吧！



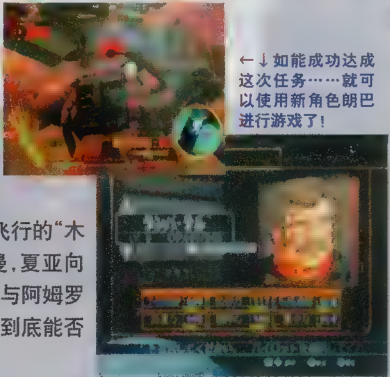
→利用“木马号”进入大气圈的机会，完成史无前例的奇袭作战！

↓→将出来迎击的高达击倒吧！

MISSION 03 战场是荒野



←红彗星出击！



←↓如能成功达成这次任务……就可以使用新角色朗巴进行游戏了！

面对在大峡谷中进行低空飞行的“木马号”未能做出有效攻击的加曼，夏亚向他提议进行伏击作战。这个任务与阿姆罗编的MISSION 02相互联系，夏亚到底能否改变历史，将“木马号”击沉呢？

阿姆罗编

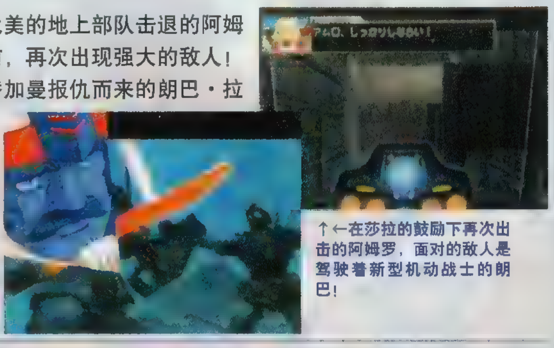
MISSION 02 战场是荒野

进入吉翁势力圈内的白色基地，在这种情况下，难民们竟然提出离船的请求！就在这时阿姆罗等人与吉翁军交涉，暂时停战，让难民离船，同时由高达绕到吉翁军的后方进行攻击！

←↓正当胜利就在眼前的时候，敌方的援军竟在此时出现！而援军竟然是夏亚的部队！

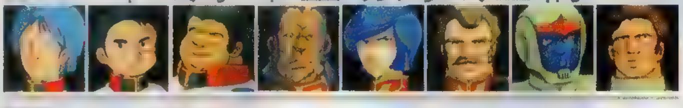
MISSION 03 吉翁的胁威

将吉翁北美的地上部队击退的阿姆罗等人的面前，再次出现强大的敌人！这就是为了替加曼报仇而来的朗巴・拉尔部队！就在他们降落到地面上的同时，阿姆罗等人也选择了主动出击的战术！



↑←在莎拉的鼓励下再次出击的阿姆罗，面对的敌人是驾驶着新型机动战士的朗巴！

一年战争中登场的战士们



一年战争中主力机体与战舰

预约特典

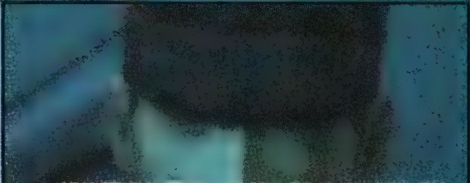
本作的预约特典内容已经正式确定是“F W GUNDAM ULTIMATE OPERATION ‘MS-06S ZAKU II’”。该机体是夏亚在鲁姆战役时所使用的渣古，也就是让夏亚成名的机体！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

© 1987 2003 Konami Computer Entertainment Japan（图为开发中画面）

初期内容公开

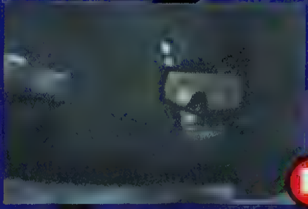


[illegible]玩家[illegible]《[illegible]》[illegible]《潜龙谍影》系列”第一作[illegible]重制版本，本次在画面表现上将会发挥出GC主机的极限，而得到电影导演北村龙平先生的指导，剧情场面将会更加真实与震撼。再者，还采用了第二作的主观视点狙击等系统，使游戏性大幅度提升，FANS们绝对不容错过！

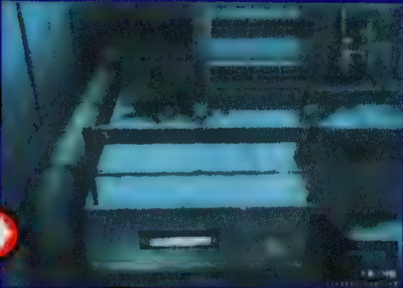
●KONAMI●2004年3月11日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量3格●6980日元●http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/japanese/index.html●GC记忆卡

1 潜入码头货仓 与OCELOT之战

核兵器废弃所突然被高科技特殊部队“FOX HOUND”占据，为了铲除恐怖份子并救出人质，SOLID SNAKE孤身潜入SHADOW MOSS岛上，在搬运仓库内需要应付众多FOX HOUND兵士。

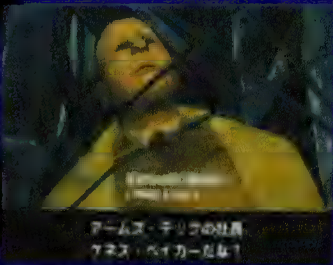


↑利用小型潜水艇进入仓库之内，首项任务正式开始。



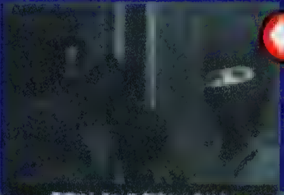
←行动时尽量避免发出声音，否则会引起敌人的注意。

←来到拐角处先观察敌人的动静。



↑发现被困的社长Kenneth Baker。

←站在SNAKE背后的神秘士兵，究竟是敌是友?



↑二人合力将敌兵击退，神秘士兵的目的是什么?

←神秘士兵的身份将很快揭露。

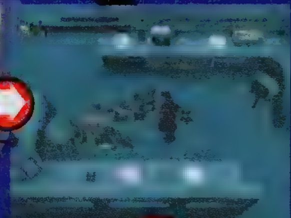
↑SNAKE设法迎救社长之时，OCELOT突然出现。

↑若不能将OCELOT击倒，社长可能凶多吉少。

2 是敌是友? CYBORG NINJA

将OCELOT击败之后，一名神秘忍者突然在SNAKE面前出现。拥有超乎常人能力的他，并非FOX HOUND的成员，不过是敌是友暂时还不能确定。

↑忍者身穿光学迷彩[illegible]，无声无息地接近[illegible]



↓↘环顾研究室周围，会发现放置着许多有趣的东西

↑在研究室内SNAKE与忍者再次碰面，双方随即展开战斗

3 PSYCHO MANTIS的威胁

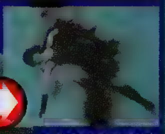
一起行动期间，MERYL的样子忽然变得很古怪，原来她正受到敌方超能力者PSYCHO MANTIS的精神控制。PSYCHO MANTIS能够避开对手的任何攻击，要怎样对付他呢？

↓隶属于FOX HOUND部队的PSYCHO MANTIS，懂得使用强大的超能力。

↑PSYCHO的超能力[illegible]物在半空中飞舞。

↓留意房中的壁画，部分是游戏开发者的肖像。

→前往地下整备基地的途中，MERYL突然受到袭击



↑SNAKE要迅速上前抢救，否则惨剧将会发生。

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
Text: MINAMOTO Design: SL

●TECMO●2004年2月26日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●7800日元●http://www.tecmo.co.jp/teamninja/●对应Harddisc .Xbox Live .5.1声道

忍者外传NINJA GAIDEN
Text：小志幽凉 Design：SL

誓要铲除所有恶势力

敌人的连续攻击相当厉害。

日版已确认在2月26日推出的该大作，随着其发售日逐渐逼近，有关它的新消息也连续不断，当中还包括了更换武器的画面。而在本期中将会为玩家介绍一下游戏初期出现的敌人，以及使用武器的种类等。

NINJA GAIDEN

序幕登场敌人介绍

潜伏在忍者之里中的敌人们

在第二章中，完成了在别一门头领村井门下的修行，刚刚回到忍者之里的主角龙隼（RYU HAYABUSA），发现村内遭到敌人袭击而变成了惨烈的战场，因此开始了自己在村内与敌人展开死斗。在该版面中，会出现武者、妖忍、骑马武者这3个种类的敌人，究竟袭击忍者之里的铠甲武者是何方神圣呢？最终村内的情况又会变成怎样呢？

同胞们惨被屠杀。

武者

周身穿着坚固的铠甲，就连面部也被盔保护着的武者，是袭击忍者之里的主力。他们以人多为优势，从四方八面涌来，持战刀展开包围攻击。由于他们的数量多且勇猛，再加上防御力高，并不是好惹的家伙。

虽然是喽罗，但实力也不容忽视。

妖忍

手持“三叉”作为武器的妖忍，他们不仅体格强壮，而且力量很大，速度也比想像中要高，其变幻莫测的攻击招数令人防不胜防。

小心他们的前后夹击。

骑马武者

骑着马手持长枪的骑马武者，在攻防这两方面都堪称无懈可击。由于正面交峰只会有吃亏的感觉，所以必须先想办法令他们坠马。除了持长枪的骑马武者外，还有更难缠的负责远距离攻击的持弓骑马武者。

难缠的骑马武者出现

被他们撞倒就危险了

骑马武者首领

在众多骑马武者中，有一位与众不同的，站在长之馆桥上等待出击的人物，他便是骑着异形马的骑马武者首领。手持着威力惊人的长枪并挥舞自如，是第二章中最后的强敌。

第二章的首领出现！

隐藏在忍者之里中的机关

在第二章忍者之里的舞台中，正如该村的名字一样，在各处都布满了大大小小的机关，其中并不是所有机关都会带来威胁，例如在木箱之内便可取得各种各样的道具，又或是武器、药品、弹药等对进行游戏有利的物品，因此务必找出所有的木箱。此外，在版面中设置了一定数量的记录点，只要成功到达那里并进行纪录，当GAME OVER后也可从该点起再次挑战，不用每次都重新开始，寻找出记录点在游戏中非常重要。

发现木箱了！

无头地藏会是机关之一吗？

为复仇潜入敌方飞行船

在第三章，故乡被韦哥鲁帝国消灭的龙隼，为了向帝国复仇而潜入了帝国内定期间进行相互联络的飞行船。虽说是成功潜入，不过韦哥鲁帝国的特殊机动队似乎已察觉到龙隼的存在，在空中展开的这场死斗即将开始！

© 2004 TECMO, LTD. NINJA 2003

本画面属开发中

新作狙击

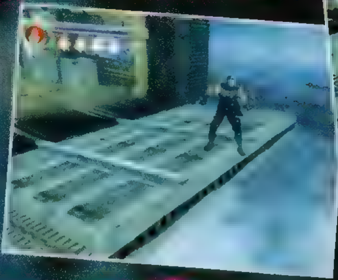
●TECMO●2004年2月26日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7800日元●http://www.tecmo.co.jp/teamninja/●对应Harddisc ,Xbox Live ,5.1声道

忍者外传NINJA GAIDEN

Text :小志幽凉 Design :SL

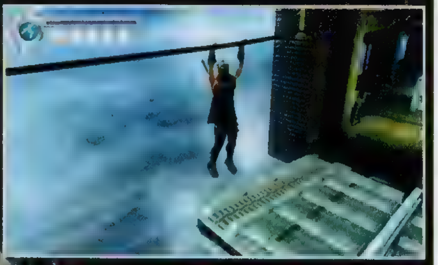
华丽的忍者动作

能够使出各类动作的超级忍者龙隼，在飞行船上当然也会发挥出他那凌厉的身手。例如在货物仓的甲板上，为了不被敌人发现，便以徒手攀爬着甲板边沿来前进。此外，还可利用钢绳悬空前进，如途中稍有失手便会GAME OVER。



稍有差错便会粉身碎骨

用远距离武器对付SWAT部队。



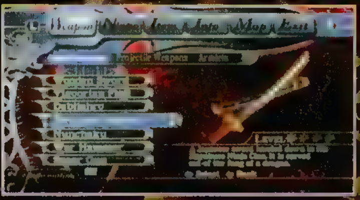
活用各种武器

游戏中龙隼使用的武器可分为近身攻击的主武器和远隔攻击的副武器，使用不同的武器，摆出的架势会有所不同，攻击方法和对敌人的伤害也均有差别。此外，各武器还设定了等级的上限，使用次数越多越容易令等级提升，相对威力也会增强。一般而言等级可分为4种，而一些较弱的武器，如木刀，则可以提升至最高的等级7，可以想像要取得并不容易。而在武器选[illegible]存在“Strong Bow A”和“Spear Gun”的这样的副[illegible]有情报指出是一种特殊弓箭，而后者相信就是手[illegible]了。

主武器

龙剑

忍者之里的宝剑，龙隼的主力武器。

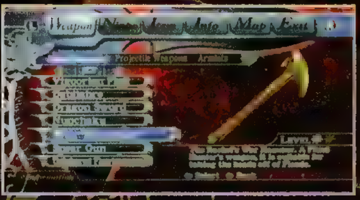


双节棍

攻击[illegible]短，但可进[illegible]多姿多彩的连续攻击。

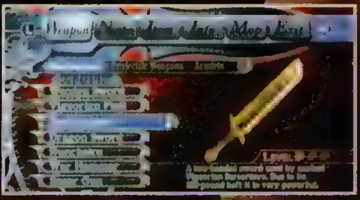
战斧

对魔物专用的武器，拥有一击必杀的威力。



宽剑

巨大的铁制兵器，破坏力强但难于熟练掌握。



双镰

由两把镰刀[illegible]合而成的双节[illegible]稍有差错不会[illegible]自己吧?

木刀

杀伤力很低的刀，但用作练习是最适合不过了。

副武器

爆裂手里剑

手里剑内装有火药，具有爆炸性的飞行道具。

手里剑

常用的远距离攻击武器，没有数量限制是最大特点。

弓

具有强大伤害力的武器，也可以用主观视点来进行狙击。

SWAT部队

由帝国特殊机动队队长Dynamo指挥的忠实部下SWAT部队，配备各种精良武器，如手枪、雷击警棒、小刀，此外还懂得使用近身的攻击、投掷技，使用各种各样的实战攻击手段来对付龙隼。如果是小队长的级别，还会配备具有防御力的盾牌，要击倒普通喽罗其实也比较吃力。

Dynamo

担任SWAT部队队长的Dynamo，是一位体重200公斤的巨汉。不要小看他的身体庞大速度慢，镶嵌在他右腕的巨大电子炮可发出强烈的电流，进行远距离攻击。此外，Dynamo还懂得使用近身战的打击技和投技等，被击中就遭殃了。

小心强力的电子炮攻击。

●ACTIVISION●3月9日●ACT●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●US49.99(美版游戏)●对应XBOX LIVE，杜比5.1声道

天诛叁 回归黑暗

Text:Dr. Game Design:SL

新角色、新画面一气公开！

近年大受欢迎的忍者游戏系列《天诛》终于宣布在XBOX上推出新作，本次将会为大家公开最新的游戏画面及各类要素！

新舞台、新要素源源不绝

《天诛叁 RETURN FROM DARKNESS》(《天诛叁 回归黑暗》) 基本上以2002年所推出的PS2版为蓝本，再经过改良并加入了大量新要素。首先在画面素质方面，XBOX版肯定比PS2版更高，无论是人物的动作和物品的质感都更加逼真。

此外，在故事模式中还追加了两个全新的舞台，目前已知其中一个是侍的大宅，当中会有初次登场的新敌人甚至是首领角色；而与此同时，开发人员也没有厚此薄彼，他们也为力丸等人加入了新的动作，包括可在短时间内强化自己的忍术，或利用有保护色的布来隐藏自己等要素，大大提升了游戏性和攻略时的变化。

该游戏可说是PS2版的Director's Cut版本。

画面质素极高，即使是特写镜头也不会出现问题。

部分舞台中的镜头视点会作出更改，让玩家看得更清楚。

新追加的剧情令整个故事更加完整！

竟然连现代的美国警察也会在游戏中登场！到底是什么一回事？

铁舟手持的是什么？看起来好像是吹风筒呢！

新惊喜！网上对战机能

至于最令玩家惊喜的，相信就是可对应XBOX LIVE的新机能了！游戏中收录了两个供联网游戏的模式，分别是两人合作向6个舞台挑战的模式，以及可供多名玩家进行对战的模式，肯定能吸引更多玩家因此购买XBOX LIVE。

加入了网上对战机能，大大拓宽了游戏的世界。

不喜欢合作的话，也可选择进行殊死对战。

与来自世界各地的玩家合作游戏，感觉格外畅快。

新角色

在力丸和彩女篇新增舞台中出现的BOSS，20岁，是武士田所的女儿，自小便跟随父亲学习剑道的她将会是力丸等人的大敌！

三冬在剑道上的造诣极高，是个难缠的对手。

© ACTIVISION 2004 (图为开发中画面)

经典SLG复活

据可靠消息，今年4月在欧洲将会推出一款以《Shining Force~Resurrection of the Dark Dragon~》为名的GBA游戏，从标题中可以想像到该作品与SEGA著名的"《Shining Force》系列"存在相当大的关系。而事实上，本作就是1992年MEGADRIVE主机上"《Shining Force》系列"的修正版，虽然是在手掌机上推出，不过画面、剧情、战略性等各方面与原作一样都很出色，绝对是今年"SLG迷"的最佳选择！

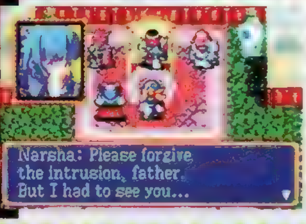
●SEGA●发售日未定●RPG●1人玩●盒带●内置记忆芯片
●价格未定●http://www.sega.co.jp

Shining Force~Resurrection of the Dark Dragon~
Text :MINAMOTO Design :Kennie

大量新要素追加

一款旧作翻新的游戏，或多或少都会加入一些新元素，本次为大家介绍的《Shining Force～Resurrection of the Dark Dragon～》也不会例外。现阶段虽然新作已公开的资料非常少，不过仍有以下几点可以得到确认。首先是剧情方面，为了保持系列一直以来的高质素，特意将这项工作交给全新的游戏开发者负责，从而希望带给玩家新鲜的感觉。

至于战斗方面，其中最引人注目的是被称为"UNIQUE CARD SYSTEM"的系统，而新作对于战略性的要求将提高，相应地难度也会增加。画面素质方面，在GBA上显示出来的效果比起原作更出色，从各个登场角色的细微动作中已可观察到。最后一个新要素是在登场人物方面，因为剧情进行了修改，因此将有3名新角色加入，可惜暂时没有他们的资料。



游戏画面大发放

让MD的老玩家感动到落泪！

曾经给国内玩家带来无限喜悦的《光明力量》又回来了！

© SEGA 2004

吸引力遍及全世界的人气经典漫画《DRAGON BALL Z》，将会再次改编移植至GBA上推出新的游戏。新作《DRAGON BALL Z 舞空斗剧》暂时预定将在3月推出，除了主角孙悟空外，原作中登场的其他受欢迎人物也会在游戏中出现，展开连场激战！

DRAGON BALL Z 舞空闘劇

●BANPRESTO ●暂定3月26日●ACT●1人玩●盒带●内置记忆芯片
●4800日元●http://www.banpresto.co.jp/ ●GBA专用通讯线对应

DRAGON BALL Z 舞空斗剧
Text:义经 Design:SL

游戏特色

本作最大的特征在于游戏操作十分简单，原作漫画中出现的各种强力必杀技，以及充满自由度的高速移动，全部都可以利用简单的指令来完成。让所有玩家都可以轻易上手，进行游戏。

丰富的必杀技

除了一般攻击外，当然不能缺少原作中登场的种种必杀技！

战斗系统简介

战斗画面中，分别出现五种不同的显示器。它们表示着不同的情报信息，如能掌握这些情报变化，将会对战斗更加有利！

体力计 角色的剩余体力，[illegible]进行战斗的角色的体力。

气力计 显示正进行战斗的角色的气力余量，使用各种气功与必杀技时，都需要花费气力，但只要按下R键，就会自动回复。

BATTLE GAUGE 敌我双方形势的显示器，随着双方的攻防而来回摆动。

必杀技显示 当角色可以使用必杀技时，就会亮起。根据对手的方向与位置，使出的必杀技也有所变化。

LEVEL表示 正进行战斗的角色的LV显示。所有角色都会根据本身的能力分为LV1至LV3。

基本攻击

弱攻击 游戏中按下B键，角色就会摆出“弱防御”的姿势。当放开B键时，角色就会作出攻击。

强攻击 可击破“弱防御”的强攻击。与弱攻击一样，在使出强攻击前，角色也会摆出强防御的姿势。

DASH 弱攻击 向敌方突进的弱攻击。作出攻击后破绽不多，然而在突进途中将会全无防备。

DASH 强攻击 向敌方突进的强攻击。作出攻击后将会露出破绽，威力大但运用时要相当注意。

模式简介

本作总共收录了3个不同模式。除了以原作故事为蓝本的“STORY MODE”以外，还有以三人一组进行对战的“Z BATTLE MODE”和联线对战专用的“通信对战MODE”。

STORY MODE

除了主角悟空，还包括多个原作中受欢迎角色独有故事的模式。不但代表正义的Z战士，就连原作中登场的敌人，也有专设的故事内容！

原作的经典场面

当然也不能缺少！

Z BATTLE MODE

最大3人同时组队对战的小队对战模式。在这模式中，玩家可以选择游戏中登场的角色随意组合，组成总LV不高于4的三人小队进行对战。

同一角色也有多达3种不同的级数与战斗方式

通信对战MODE

以GBA专用的通讯线互相接驳，与朋友进行通讯对战的模式。而玩家更可以任意选择一对一或三对三的小队战斗。

玩家还可以与朋友互相切磋吧！

©バードスタジオ/集英社・东映アニメーション
© BANPRESTO 2004

红丸队(BENIMARU TEAM)

"你是大门五郎先生吗？我是警方的人……"

作为柔道部的特别讲师，大门被邀请来到母校的大学里任教，但在练习中突然被强制停下来并让人叫去警察署，与刚好有要事来访的二阶堂红丸碰了一个照面。

"嗨，大门，快给我说明这究竟是怎样一回事吧。你真的听说真吾被警察逮捕了吗？"

"嗯。正是如此。"

"气死人了……那家伙，究竟干了什么事啊？"

两个人在完全还不了解事件的来龙去脉的情况下，来到了警察署。

一直被带到里面的房间后，坐在那里的正是一脸似乎马上就要哭出来的表情的矢吹真吾。

"大门先生，还有红丸先生！我什么都没做过啊！请相信我！"

"对不起，大门先生。这家伙吵着无论如何也要叫大门先生你来。"

负责逮捕真吾的警察和大门是认识的。与他同是警察学校的特别讲师的大门，虽然性格沉默寡言却有着广泛的人际关系。然而最先开口斥责真吾的却是红丸。

"嗨，你为何叫大门啊！这种时候应该是去联络父母吧？"

"可是，如果这种事被老妈知道的话……会连KOF也不能参加了。"真吾显得很委屈。

"这个笨蛋。……那，这家伙究竟干了什么？杀人？强盗？"红丸在开玩笑。虽然从这句话中可以看出红丸还是相信真吾是无罪的而讲出来的笑话，但大家却觉得一点也不好笑。

"是放火未遂。"警察面无表情地回答了红丸的问题。一刹那之间，红丸和大门的脸都僵硬了。

"都说全是误会啦！"真吾在奋力辩解。

"不要装傻啊！深夜里不但在人家的家门口吵嚷着'这次定要放出火焰'、'啊，现在好像着了火呢'之类的话，而且还喊过'燃起吧！'这样的口号，这些全是我亲眼看到的！"

警察用巴掌大力地拍打着桌子，可大门和红丸对视了一下后便一起仰面朝天地倒下了。(也许正如他俩所想那样吧)

两个人都非常熟悉真吾的人品，基本上都认为真吾属于没有犯罪倾向的那种人，而现在，原本在来警察署的途中两人的脑海中浮现出的种种不详的预感都已经消失了。在大门与红丸发现这些全是些杞人忧天的担心后，对真吾真不知是该安慰一下还是该臭骂他一顿才好。

"看来是误解啊。这家伙就由我和大门作人身担保，没问题吧，大门？"

"嗯。就这样好了。"

"如果大门先生那样说的话……"警察已经开始让步了。其实就算他心里还是很不满意，但因自己与大门的交情，索性还是很快便将真吾释放了。

三人一起从警察署的正门走到外面。就算是这样，真吾还只是走在两人的背后，无精打采地像不想踩到两人的影子那样尾随着。而走了一阵子后，真吾终于开口说话了："哎……两位……，给你们添麻烦真是太抱歉了！"

以直角般的姿势在鞠躬道歉的真吾，他的脑后被红丸用巴掌打了一下。

"真是的。虽然你受过基本的草雉流特训，但如果晚上有哪个混蛋在人家的门前面自言自语说'放火'这类的话，我也会认为他是纵火狂啊！"红丸也忍不住批评了真吾两句。

"嗯。正是如此。"大门附和道。

"对不起。一时之间变得太投入……全因为觉得身体像已燃烧起来了呢！"

"那只是叫什么静电气的发挥作用而已。如果不是那就是幻像啦。全·是·幻·像！"红丸感觉很生气。

"呜……真的是那样啊……。不，但不过还是……"

红丸和大门不再理会真吾的牢骚，再次踏上了返回大学的路。

话题转入到接下来的KING OF FIGHTERS中。对，因为这两人今年也打算参加大会。

真吾将这两人谈话中的要点听完后，才明白大门是为了测试自己的修行成，而红丸是为了表现自己以及……还有一个理由，应该是他很在意此次参赛者之中首次出场的一个人。虽然讲到了这个重要之处时，红丸的声调明显压低了，但就算那样真吾还是断断续续、粗略地听到了麟、飞贼等字眼。

真吾仍只是垂着头跟在后面。而真吾的家却是在相反的方向。

"……喂，真吾。"红丸回过头来对真吾说。

"啊，是？"

"瞧瞧你心不在焉的样子，有苦恼留在心里可不像你啊？"

"嗯。正是如此。"大门永远都用最简单的方式在说话。

"是，是吗？"真吾一时还没有反应过来。

"是啊。微笑着接受阿京的严格锻炼，精神奕奕地忍受着阿京的欺负，高兴地跟随着阿京做个跑腿的。只有开朗的性格和充沛的体力是你全部的优点，属于鲁莽奋勇前进型的。那才是你吧？"红丸是很了解真吾的。

"嗯。正是如此。"

"那你是在赞赏我吗？"真吾抬起头来看着红丸。

"总而言之一句话。因为接下来的KOF是我和大门，再加上你一起组队，所以你要有心理准备吧！"

"呃？！真的让我加入队伍吗？"真吾不相信自己的耳朵。

"怎么啊，不想吗？"

"可是，草雉前辈怎么办？我还以为……"

"阿京那混蛋正在周游列国呢，可惜联络不上啊。"红丸有时也拿草雉京没有办法。

"嗯。正是如此。"

确实如红丸所说的那样。上一界的大会结束后，真吾跟草雉柴舟——京的父亲经常地进行定期的练习。虽然地点是在草雉家的一个角落，可是在那期间几乎再也没有看过京的身影。

"不过，以那家伙的性格来说，虽然可能打算会到了最后才凑进来，但是那样的话我可是等不了啊。"红丸似乎已经下定了决心。

"呼"的一声后，红丸的身体开始高速移动，突如其来的一拳以锐不可挡地来到真吾的眼前。真吾将身体侧转了数厘米，在千钧一发之间避开了红丸的这一拳。

"进步了一些啊。我可是听说过呢，你在魔鬼教练之下接受了特训吧？"红丸对真吾的表现还算满意。

"啊，是啊。可以这样说吧。"

"精神点吧。你变得忧郁之后，连我的心情也会跟着低沉起来呢。"

"嗯。这样的话……"真吾今天突然变成了慢性子。

"好了，今天无论你有什么请求我都听你的。想干什么事情就尽管说吧！"红丸用很爽朗的口气说道。

"哎？"

"我想经常只叫你东奔西跑实在不好意思啊。总之有什么就说出来吧。这叫做在大会之前相互打打士气。"

"真、真的吗？"

"是呀，什么都可以呀？不如去吃些美味的东西啊？"

看到红丸这次是认真的之后，真吾的脑海中飞速地闪过了一个念头。

"啊、对了！我有件事好想试一次！红丸先生！"

"是什么呢？"

"你给我去买炒面面包回来呀！"真吾兴奋地喊道。

时间像静止了似的，大门和红丸都呆了。

"雷光拳！！！！！"

"咿哑啊啊啊啊呀呀！！！"被特大的雷光拳招呼，烧焦了的真吾在地上一边滚动一边呻吟着。"好痛啊……"

"笨蛋。"

"啊，可是现在……真的觉得像是看到了火焰……从眼睛中……"真吾似乎想要"报仇"……

这正是他们三人决定报名KOF之前一瞬间的事情。

角色简介：

大门 五郎(GORO DAIMON)

格斗STYLE	柔道 + 我流格斗术
出生日期	5月5日
出身地	日本
血型	A型
身高	204CM
体重	138KG
兴趣	欣赏自然、走访日本庭园
喜欢食物	生荞麦面
善长的运动	柔道
重要的东西	家族、木屐
讨厌的东西	精密机器

矢吹 真吾(SHINGO YABUKI)

格斗STYLE	(自称)草雉京直传、草雉流古武术
出生日期	4月8日
出身地	日本
血型	O型
身高	179CM
体重	71KG
兴趣	收集手办模型
喜欢食物	冷冻乌冬、银雪鱼、巧克力
善长的运动	游泳，水球
重要的东西	生命、学生手帐、从草雉前辈给的拳套
讨厌的东西	牛奶

二阶堂 红丸(BENIMARU NIKAIDO)

格斗STYLE	SHOOTING
出生日期	6月6日
出身地	日本
血型	O型
身高	180CM
体重	68KG
兴趣	SKYCRUISING(喷射机也可)，料理(烹饪)
喜欢食物	刺身，PASTA，咖啡
善长的运动	散弹(CLAY)射击，撑杆跳
重要的东西	本人，耳环
讨厌的东西	御宅 (MANIA)，后悔

真·拳皇2003情报站

女性格斗家队（WOMEN FIGHTERS TEAM）

“舞、京，让你们久等了。那么，我们一起玩吧。”

南镇郊外的棒球场。

虽然已经过了玩棒球的最好季节，但这里仍在进行AA级的比赛，所以受到当地的热心球迷大力支持。

约不知火舞和京来的正是玛利。她是位很能干的著名女性私家侦探。

“你们两人要热狗及啤酒可以吧？这里的热狗很出名呢。”

“您的服务真周到啊，玛利。”

“喂，你们怎么这身打扮啊？不是想在观众席上打棒球吧？”玛利感到很意外。

京和舞对视了一下，发现彼此还是穿着平时的服装。再环顾运动场，看到观众的数量有1000名左右的程度。

但玛利却穿着那件常穿的皮夹克还戴着棒球帽，套在左手上的是已用得很久了的接球手套。

“啊呀，这个吗？是为了接全垒打呀。热狗来了。”玛利今天显得很好客。

外野席虽然没座位，但却种植了草坪。客人可随自己喜欢铺下垫子坐上去。在他们之中也有一些脱下了衬衣，享受日光浴。虽然已是晚秋，但今天阳光照在人身上依然暖和。

舞咬了一口热狗。“啊，真好吃啊。尤其是洋葱够份量。”

“我说的不错吧。它和啤酒是最佳的搭配呢。”

“话说回来，玛利。如果是美式台球的话我就懂，但棒球却是并不熟悉呀。”京说道。

“不用担心啦。因为只是观看球员投掷、击球与奔跑就已很有趣了。”

“大概如此吧。本垒打是得多少点？”

“哎……”玛利在思考。

“我只懂像羽毛球的一类的运动，所以教教我规则吧。出局是多少点？”

“嗯……啊，请不要太过着意在细节上。”玛利好像也不太清楚。

球棒击出一个大抛物线的腾空球。

白色的球高高地从南镇的湛蓝天空上划过，但是中场球员在固定位置也并不难接到。三振出局。在球赛中场休息时，京似乎有话想说。

“话说回来，玛利……”京刚开始发问就被玛利抢在了前面。

“那就是叫出局，是得不到点数的啊。”

“不是说那个……”

“是我们正被包围啦。”舞似乎也发觉到了。但人数不是太多。

此时，在前往客席的台阶上，在广告牌的阴影下，在隔着照明灯柱的另一面等，有几个明显地是受过训练的人，渐渐聚拢过来，形成了一个包围圈。

“5个，不，至少应该有6个人。舞？”京警觉地问着舞的意见。

“差不多在这附近就是这么多啦。也许在外边还有。”

“抱歉，我太大意了。”玛利为自己的大意进行道歉。

玛利一边说着，一边将最后一口的热狗塞入嘴里，将啤酒一饮而尽后，还舔了舔留在手指上的番茄酱。

三人的视线仍是在望着球场，但已将警觉性提升。

“我可不想用手枪啊。不如就让他们更加接近一些？”玛利低声问她们的意见。

“那就交给你吧。”舞和京都很信任她。

就在球棒击打在垒球后响起清脆的声音之同时，舞反手用拳打中从背后接近她的男人的鼻子，随后抓住那男人的右手，在完成将其手向后扭的这个过程后也只用了不到两秒钟的时间。

正想救助那个男人的另一个家伙，被京的一个扫腿扫中，背向着跌倒在草地上。

另一个男人看到眼前的不利状况，露出咋舌的神情，并向背后望了一眼。

“你在干什么？麻琳！”他似乎在对背后站着的主使者说。

“太天真了！”那他露出空隙的一瞬间，玛利上前抓住了他的手腕。只见手腕像被上下摇动了数次，他的肩关节便已经脱臼了。

此时场上最后的骚动是击球手跑上了三垒并刚刚成为安全上垒，玛利她们的打斗被欢呼声完全掩盖住了。似乎谁也没有注意到场外的骚动。

“这是对我的警告吧？快回去报告吧。说我玛利是绝对不会被威胁所屈服的。”

“可恶，我可没有听过你呀。不是只有你一个人吗？”被打的男子似乎感到原本计划好的行动出了大问题，玛利的身边还多了两个帮手。

“在这一行里想生存可不容易啊。你敢试试再对我的朋友干这种事吗？不知火舞随时会奉陪啊！”

“？！你们……这、这班家伙就是那KOF的？啊，撤退呀！”打算暗算玛利的家伙们狼狈不堪地撤退了。

望着他们远去，玛利三人没有一丝胜利后的喜悦，或者是感到害怕与紧张。毕竟她们是身经验百战的格斗家，越过多个“修罗场”仍能留下的有相当实力的人。

“我再去买些热狗回来。”舞站起来前往刚才卖热狗的露天小店。

“婆婆，要二只热狗（玛利看来还能再吃多一个）。不，三只吧。”

“啊呀，是刚才的那个女孩子叫你来的吗？不用付钱啦。”

“哎？为什么？”

“因为已经付帐了啊。给，三只热狗。”

“付帐是的谁？”舞感到有些不可思议。

“什么？你不知道吗？是个子很小却讨人喜爱的女孩子呀。”

“难道是那个叫‘麻琳’的？”舞对刚才袭击她们的打手说的话印象深刻。

“对了对了。就是那个人！ 。她还留下了给你的口信呢。”

因为回来后舞的样子有些古怪，玛利和京立刻便察觉到了。

“怎么了、舞？”

“就我们组队参加KOF一事，看来有人已经知道啦。”

“因为每年都去参加啊，那没什么太大的意外吧。可能是想要签名的吧？”

“正好相反呀。有人请客，我免费拿了热狗。并且还有一个口信留给我们。上面说‘因为KOF好像很有趣，所以我也会去参加的。麻琳。’”

“麻琳？是刚才那群家伙说到过的名字呀。”

“无论怎样都好。之后的事情就从参加大会那天起去开始调查吧。看啊，又击中了呀！”不间断的欢呼声包围着郊外的棒球场。太阳已快要落山了。

完

京（KING）

格斗STYLE	泰拳
出生日期	4月8日
出身地	法国
血型	A型
身高	175CM
体重	59KG
三围	B：86 W：57 H：86
兴趣	搜集洋酒玻璃杯，调制原创的鸡尾酒
喜欢食物	蔬菜，洋酒
讨厌东西	不干净的家伙（JACK）
善长的运动	台球
重要的东西	弟弟，宠物猫（名字是MARON）

玛利（BLUE MARY）

格斗STYLE	特别攻击队自卫术
出生日期	2月4日
出身地	美国
血型	AB型
身高	168CM
体重	49KG
三围	B：88 W：57 H：87
兴趣	电单车旅行
喜欢食物	BEEFCUP
讨厌的东西	猫
善长的运动	棒球
重要的东西	皮夹克

不知火舞（MAI SHIRANUI）

格斗STYLE	不知火流忍术
出生日期	1月1日
出身地	日本
血型	B型
身高	165CM
三围	B：87 W：55 H：91
体重	48KG
兴趣	料理（做便当）
喜欢食物	御杂煮（一品锅），牡丹饼
讨厌的东西	蜘蛛
善长的运动	踢羽毛毽子
重要的东西	祖母的遗物——发簪

真·拳皇2003情报站专栏连载到此结束，谢谢大家观赏！

第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD

《第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD》是一款极为真实的拳击游戏，角色的各种动作和攻击模式都可让玩家感觉像自己正在进行拳击比赛一样，不过也因此使操作性上比一般的拳击游戏更困难。因此，笔者会先为大家介绍各类操作方法。

©森川 JIXYO-JI／讲谈社

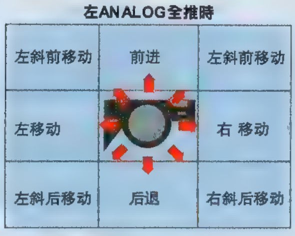
基础操作讲座

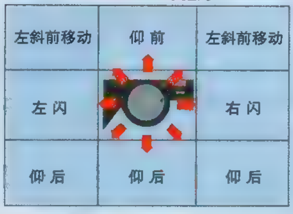
操作简介

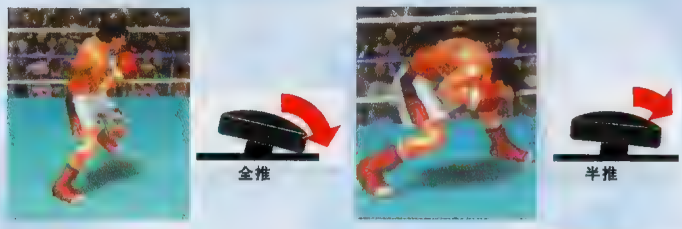
	菜单画面	比赛画面		菜单画面	比赛画面
十字键	浮标移动	—	□键	取消	左直拳
SELECT 键	说明	—	L1 键	—	特殊技
START 键	决定	—	L2 键	—	技巧
○键	决定	右勾拳	左摇杆	角色移动	
X 键	决定	左勾拳	R1 键	—	特殊技
△键	返回前一个画面	右直拳	R2 键	—	技巧

移动及闪避

利用左摇杆可以同时操控角色作出移动及闪避，不过操作上则有少许分别。当将左摇杆向八个方向“全推”时，角色便会向各个方位移动。如果只作出“半推”，角色则会进行闪避。在比赛中，玩家必须先明白两种操作的分别，否则便很难在比赛中获胜。

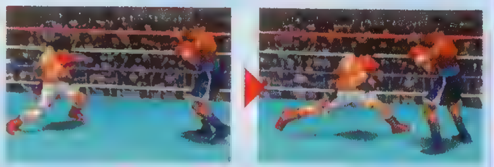






跨步

利用左摇杆向同一个方向按两次，角色便会使出“跨步”接近对手。由于跨步的距离的比一般步行的距离更远，而且行动迅速，因此很适合一口气刺入对手的怀里，施展一连串的攻击。相反，当对手急速地接近时，也可以利用跨步向反方向逃走。



仰前移动

先向前半推，接着再立刻全推，这样角色便会使出“仰前移动”。仰前移动的好处是在进行移动时，也能以双手保护面部，减少受到对手重击的机会。通常“仰前移动”也是在接近对手时使用的，是接近战型选手必学的招数之一。

横移

先半推左摇杆让角色作出侧面闪避，然后再向左、右全推，接着角色便会作出“横移”。当不想跟对手在接身战中纠缠时，使出“横移”能够远离对手，是远距离战选手经常会用到的技巧。

攻击

左右直拳

△键：右直拳
□键：左直拳

向对手打出直线路的拳，如果选手擅长右拳的话，左手便会打出快而轻的刺拳，右拳普遍会较慢且较重。

左右勾拳

○键：右勾拳
X 键：左勾拳

以孤形的角度从侧面攻击对手，由于出拳的孤度比较大，所以手臂挥动的速度也会较慢。但威力比直拳强，是近距离时的主要攻击手段。

下勾拳

L2orR2+○键：右手下勾拳 L2orR2+ X 键：左手下勾拳

下勾拳是威力最强的一种出拳方法，但需要在极近距离内才有机会使出，而且命中率也不高，是颇为难用的技巧。

防御

仰前

往上半推左摇杆，选手会作出仰前的回避动作。仰前能够避开敌人攻击上方的拳头，是十分常用的回避方法。

侧闪

以圆形方式半推左摇杆，可以令选手的上身作出孤形般的闪避，是一种颇有难度的回避方法。

仰后

往下方半推左摇杆，选手会作出仰后的回避动作。基本上仰前和仰后的回避能力差不多，但仰前较适合攻进对手怀里，仰后则适合在远距离作出攻击。

反击

仰前反击

仰前中+L2orR2+
○键 or X 键

仰后反击

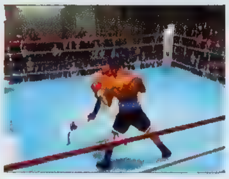
仰后中+L2orR2+
○键 or X 键

反击拳

当对手出拳时，我方同时出拳作出反击。利用对手出拳的冲力，给予他更大伤害。不过要活用这个技巧非常困难，而且当失败时自己也要承受极大的损害。

战斗技巧

左右拳连击



先用左直击（刺击）攻击对手，当命中对手时，再立刻配合右拳作出“左右拳连击”，这样便能够给予对手重创。事实上，“左右拳连击”是比赛时的基本技巧，玩家一定要多加活用。

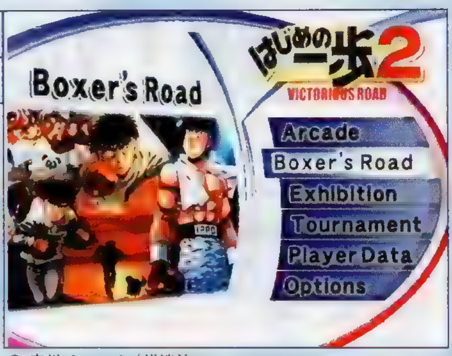
先回避后攻击

当对手挥拳向我方打过来时，立刻以仰前或仰后作出回避。假如成功避开对手的攻击，对方的面部便会处无防备的状态，此时再配合出左右拳连击，就能重创敌人，取得比赛的主导权。

第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD
Text：秀吉 Design：JO

第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD

前面为大家介绍过《第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD》的基本玩法，接着会讲解一下本作新追加的模式"BOXER'S ROAD MODE"的拳击手育成法，向育成最强者之道进发。



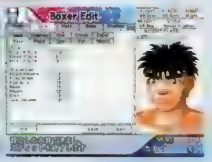
© 森川ジョージ／讲谈社

Boxer's Road 流程

制作选手
▼
育成管理
练习 → 练习赛 → 比赛（循环）
▼
引退

Boxer's Road 指令解说

制作原创的人物



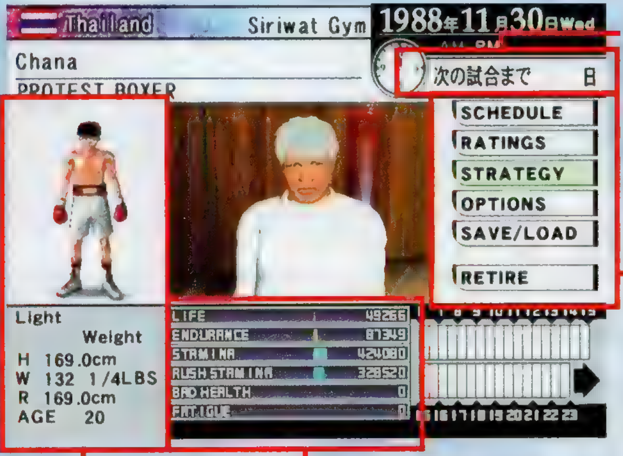
在开始游戏前，首先必须制作自己的拳击手，可以设定选手开始的时期，而接着便是选择国藉和拳击手资料、身体条件的详细设定等。这里要留意拳会的入门时期、所属的拳会、年龄、身高、体重、善长使用的手等对拳击手参加比赛时的级别有直接影响，所以在选择时这些地方要特别注意。

能力状态(细分部分)

SPEED AVERAGE	速度系的能力平均值，作为拳击手越高越好
HAND SP	出拳的速度，是左右比赛胜负的关键
SWAY SP	下潜避拳、摆动的速度，要留意越快在被反击时所受伤害也越大
FOOTWORK SP	脚部运动、踏步的速度，由于此项难以增加必须经常锻炼
DASH SP	快速踏步、冲刺的速度，对育成接近战选手为必须条件
HEAVY PUNCH POW	给与蓄积伤害用的拳力，虽然能有效减去 LIFE，但对手不易倒地
SOLID PUNCH POW	攻击对手要害的拳力，除数值越高越容易令对手倒下外，还能令其面部红肿使命中精度下降。
FAT	表示脂肪量，当精力耗尽时使用的第2能源，这个不能太多也不能太少
WEIGHT	选手的体重，要时常注意在指定级别内的体重
LIFE	生命力，当耗尽时会马上被打至倒下
ENDURANCE	耐打度，数值越高所受伤害越小，但回避的机会减少
STAMINA	精力，当减少时对速度和力量都有负面影响
RUSH STAMINA	出拳连打必须的精力，当此项耗尽时再出拳，使用的精力会较平时多
BASAL METABOLISM	基础代谢，数值越高维持身体的能量效率越高
STAMINA RATE	精力消耗率，数值越高使用身体的能量更有效率
TWIST BODY	身体幅度，数值越高出拳的范围越广，即使不符合平衡条件的出拳也能有效地命中
TECHNIC	技术力，是习得必杀出拳的必要数值，在练习比赛中可以增加
CONCENTRATION	集中力，比赛时维持速度的持续时间
NECK MUSCLES	颈部的肌肉值
BACK MUSCLES	背部的肌肉值
CHEST MUSCLES	胸部的肌肉值
ABDOMEN MUSCLES	腹部的肌肉值
BRACHIAL MUSCLES	上腕附近的肌肉值
ARM MUSCLES	手臂的肌肉值
HIP MUSCLES	臀部的肌肉值
THIGH MUSCLES	股部的肌肉值
CALVES MUSCLES	腿部的肌肉值
CAREER	作为拳击手的经验值

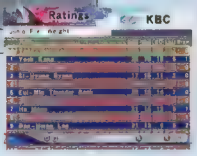
主画面说明

当成功登录拳击手后，便可以正式进入育成部分，而当中主画面的各个解释如下：



Match information

下回比赛选手的情报



COMMAND MENU

这部分以下会作详细说明

Profile画面(中题)

Info	选手的基本资料，可确认战绩、身高、体重等
Sytle	可变更选手的攻击方式和性格设定
SP Move	可登录特殊移动，最多能登录4个
Hair	可变更发型和发色
Trunks	可变更短裤的样式和颜色
Shoes	可变更鞋的颜色
Glove	可变更手套的颜色
Beard	变更选手的胡须
Decor	为选手加入装饰品
Blow Edit	进行出拳的细微设定

能力状态(Menu部分)(中题)

LIFE	比赛时表示的生命力，当没有时被击倒便不能再站起来
ENDURANCE	耐打度，越低越容易被打倒
STAMINA	耐力，越低出拳速度和力量会降低
RUSH STAMINA	冲刺力，越低出拳速度越慢
BAD HEALTH	代表不健康的状态，越高训练的效率越低
FATIGUE	疲劳度，越高不但训练效率越低，比赛时更不能发挥出100%的能力

RATINGS

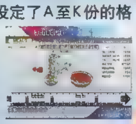
可观看轻量级、重量级等全10种级别、全选手的战绩资料。

COMMAND MENU 指令解说

SCHEDULE

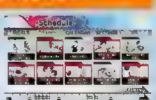
MEALS

每日进食的食谱，在这里可变更餐单内的食物，进食的时间段和次数等。进食的餐单设定了A至K份的格数，可以让玩家自由设定各个格内的食物，在决定后放置在下方的时间表内。而在设定食物时，画面右方会出现食物的营养表(NUTRITION)，代表进食该餐后摄取的养份。



TRAINING

在10种类的训练中选择项目进行训练，选择后可放置在下方的时间表内。在同一天内，相同的项目不能进行重复训练。而根据训练进度，达成某个条件后还会出现漫画原作中的训练项目。

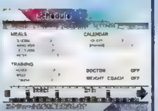


CALENDAR

直至下一次的比赛为止，可随意设定练习和休息的日子，而当天会以绿字边来表示。

SETTINGS

如何认为上述的设定过于复杂，可以在这里进行简单化的设定，只要选择项目中的度数，电脑便会按照玩家选择进行育成自动设定，是专为初心者而设的指令。在熟悉游戏之后，也可尝试先作自动设定，再经由手动设定来逐步完成个人化的变更。



SAVE

将STRATEGY所进行的设定记录下来。

OPTIONS

在这里可进行练习、比赛时的音效设定，以及对训练日子加入固定的停止时间。

SAVE/LOAD

为自己育成的选手进行记录或读取资料。

RETIRE

为自己的选手作退休宣言，但退休也必须满足以下条件：

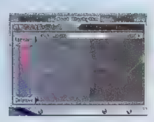
- 选手到30岁前未能取得职业选手的合格证明
- 5场比赛中连续战败
- 在比赛中受到比想像中更大的伤害
- 到37岁时仍不是任何级别的皇者
- 到达67岁时

STRATEGY

设定在比赛中所使用的战术，当中包括了两种细微的设定，但要留意进行设定后必须进行记录，否则所有设定也会流失。

Bout Biorhythm

所谓的Biorhythm，是比赛开始至比赛结束期间，根据战况对每个时间轴的战略，当中可以设定以攻击为主(Aggressive)或以防御为主(Defensive)。例如选手是轻量级的情况下，由于能力平衡可作长期作战，因此可设定为全场较积极地迎战。如果是在重量级的情况下，由于发力大，消耗大，不宜长期战，因此可设定为最初全力攻击，然后逐渐偏向防御。



Routine

对比赛中各种各样的条件下，进行"攻击"、"防御"、"距离"、"移动"4个动作的动作发动比率设定。设定完后，在比赛前可选择作战STRATEGY呼出设定，如此在比赛中左下方出现作战选择，可根据状况即时改变作战的方针。

●ESP●ACT●1月29日●1至2人玩
●6800日元●记忆容量未定●DVD-ROM

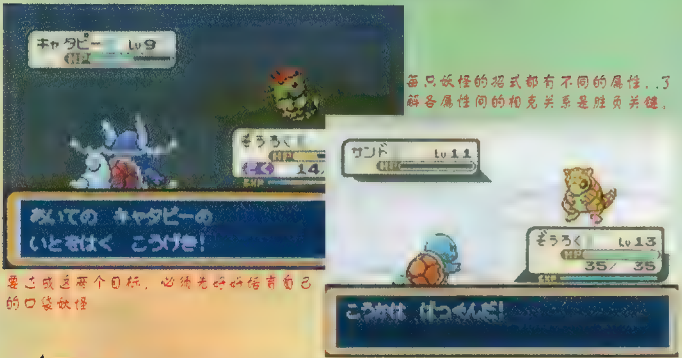
第一神拳2 VICTORIIOUS ROAD
Text · 小志幽凉 Design · Kennie

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン 基础知识&追加要素 全盘公开！！

由《口袋妖怪 红·绿》版移植至GBA的这款游戏已经正式发售，这次会为玩家率先讲解游戏的基本系统和新增要素。

成为口袋妖怪掌门人吧！

在游戏的世界中，栖息着大量名叫“口袋妖怪”的生物，人们会驯服并饲养它们，让它们进行对战，从而挑选出世界上最强的训练员，并让其取得“妖怪掌门人”的称号。而游戏中玩家还有另一个任务，那就是寻找和捕捉世界上的所有口袋妖怪，完成手上的妖怪图鉴。



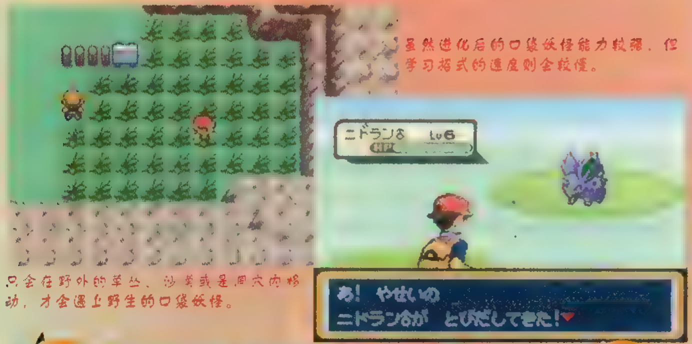
每只妖怪的招式都有不同的属性，了解各属性间的相克关系是胜负关键。

要达成这两个目标，必须先好好培育自己的口袋妖怪

捕捉口袋妖怪的方法及进化

只有野生的口袋妖怪才可让玩家捕捉。当玩家在野外遇上野生的口袋妖怪时，便要派出手上的口袋妖怪与之战斗，直至其体力值下降至危险程度、或陷入中毒、麻痹等特殊状态时，才可尝试扔出口袋妖怪球把它捕捉到。游戏中会有各种不同性能的口袋妖怪球登场，玩家可根据情况及野生口袋妖怪的属性来使用。

大部分登场的初级口袋妖怪均拥有进化的能力，进化后的口袋妖怪不仅外形有所变化，能力值还会大幅度提升，甚至属性也会改变，总而言之，初级口袋妖怪的进化方式有3种，包括提升至指定等级、使用特定的进化石以及跟其他玩家进行通讯交换。

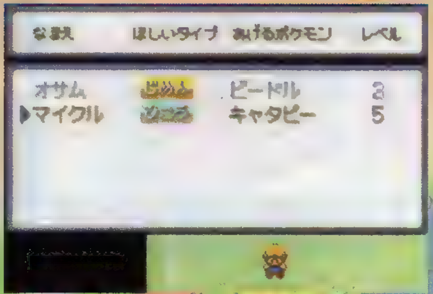


虽然进化后的口袋妖怪能力较强，但学习招式的速度则会较慢。

只会在野外的草丛、沙漠或是洞穴内移动，才会遇上野生的口袋妖怪。

追加通讯要素介绍

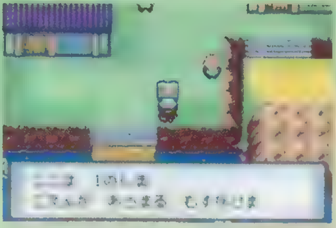
利用同捆的无线转接器，最多可以与5名玩家通讯。除了进行最基本的初级口袋妖怪交换及对战之外，也可在新增的聊天室和其他玩家交谈，或者利用留言板交换情报，令游戏的世界更广阔。



灵活运用新增的机能，便更容易换到想要的初级口袋妖怪。

谜之原创地域公开！

原来GBA版的舞台并非只有关东，还追加了原创的地域，这些初次出现的群岛位于关东附近的海域，到底主角在岛上有什么遭遇，而那里又栖息着什么样的初级口袋妖怪呢？



在其中一个岛屿的小镇上，不知这里是否有口袋妖怪中心呢？

岛上的秘密便留给你亲自揭开吧！

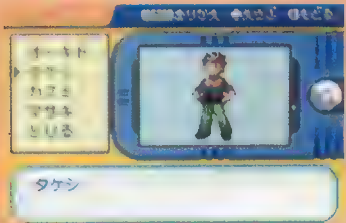
新角色西木

这名在游戏后段登场的新角色是雅树的好友，那么他是否也是电脑的专家？对主角的冒险又有什么帮助呢？

西木也[illegible]中那样 掌握着与红蓝宝石V版交换口袋妖怪的秘密呢？

两种新辅助机器登场

1.声音记录仪



只须选择角色，便可看到有关他（或她）的情报。

这部机器可记下曾听到有关场馆训练员等重要角色的情报，方便玩家随时查阅，在遇上困难或跟场馆训练员对战前别忘记使用！

2.对战搜索器

在原作中玩家只能与每个口袋妖怪训练员对战一次，但是现在使用对战搜索器便可与已被打败的训练员再战，只要通过步行令搜索器充电之后便能使用，预备好再战的训练员头上便会出现“！！”的标记。

初次收录迷你游戏

游戏中还首次收录了两款迷你游戏，玩家既可单人玩，也可以使用无线转接器进行2至5人对战，你也来轻松一下吧！

只限初级口袋妖怪参加的跳绳游戏，窍门是看准时机按键，相当简单。

控制多多鸟接住从树上掉下来的果实，必须拥有3只多多鸟才可参加

●任天堂●1月29●RPG●1人玩●盒带●电池记忆●4800日元（无线转接器同捆）
●http://www.nintendo.co.jp/●对应双打线、无线转接器

口袋妖怪 火红·叶绿
Text：DR GAME Design：Kennie

© 2004 Pokemon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.（图为开发中画面）

KOEI以日本战国为舞台的新作《战国无双》已经发售了，相信以往大部分喜欢“《真·三国无双》系列”的玩家一定会再次“大开杀戒”吧！本期笔者将率先为玩家介绍游戏中的模式以及一些基础知识。

©2003 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

游戏模式简介

与以往“《真·三国无双》系列”不同，本作中只设有“合战”、“各种设定”和“宝物库”这3个部分。

其中“合战”模式包括“无双演武”、“模拟演武”、“新武将”、“无限城”、“仕合”以及“腕试”这几个模式。这次的介绍中将详细讲述以剧情为主的“无双演武”与制作新人物专用的“新武将”部分。而“模拟演武”就是以往玩家熟悉的FREE BATTLE，玩家可以用不同的武将随意选择在“无双演武”中完成过的版图进行挑战；“无限城”，顾名思义就是以攻城战为目标的模式。在这个模式中，玩家要不停地在自动生成的城内迷宫中战斗，以攀登的层数与击破敌人数为竞争目标（以较高的难度挑战该模式可获得高质量的道具）；“仕合”就是供对战专用的模式，当中设有以“将所有敌人击破”等3种不同的对战规则，让玩家可以和朋友或电脑一起进行挑战；“腕试”就是让玩家可以利用任何角色尝试“新武将”模式中的修行，以完成时间和击破数为竞争目标。

“各种设定”与“宝物库”是用作变更游戏设定与查看已取得的要素的模式。

基本操作

左摇杆	角色移动（朝一定方向移动一段距离后按□为跑动中的特殊攻击）
○键	无双奥义攻击（只要蓄满无双槽就能够发动无双奥义；如果角色在血红状态下就可以发动无双秘奥义【若学会了“皆传”这项技能之后在非血红状态下也可以发动无双秘奥义】；在双人模式中，当1P与2P在一定距离内，并且都蓄满了无双槽，同时按下○键就能够使用无双最终奥义）
□键	通常攻击／马上攻击（通常的连续攻击后按△键将可以发动连续CHARGE攻击，使用的时候根据获得的武器等级，连续攻击数与攻击判定和效果将发生变化。）
△键	CHARGE攻击1（特殊技）→连续CHARGE／骑马踩踏（连续CHARGE攻击满足一定条件后可以衍变成具有相当高实用价值与威力的属性攻击，详细说明见后文）
×键	跳跃／骑马／下马（按键时间的长短将影响跳跃的高度，而服部半藏和女忍者还具有二段跳跃技能）
L1键	平移／防御（被敌人击飞后在空中按L1键为受身）
L2键	地图切换
R1键	架弓（可以用左摇杆或方向键控制弓箭照准的方向，发动攻击时可以按□或△键）
R2键	紧急回避（用来躲避城内机关时最有用）
R3键	转换视点
开始键	暂停／情报画面表示

注意：除了上述的基本操作之外，在游戏中如果玩家使用的角色处于眩晕状态时，连续按L1、R1键，或○／□／△／×键可快速消除这种状态。在与敌人拼刀时，连按□键可以压过敌人。如果在限制时间内画面中气力槽显示我方的气力全满时，还可以发动强力的杀阵！

画面左下角人物头像上的5个珠子如果有颜色显示的话，黄色表示属性攻击提升（30秒钟）；紫色表示无双能量全满（5／10秒钟）；蓝色表示移动速度MAX（30秒钟）；绿色表示防御力2倍（30秒钟）；橙色表示攻击力2倍（30秒钟）。绿色体力槽上的黄色能量槽表示马匹的耐久度，每种马的耐久度都是不一样的，在马的耐久度没有消耗完时，武将是不会被攻击打落马下的。

无双演武

以日本战国时代的登场武将为中心，展开故事剧情的无双演武模式，这是《战国无双》中最吸引人的部分。在该模式中，最初玩家只可以选择真田幸村、服部半藏、阿市、上杉谦信和明智光秀这5位角色，而只要满足以下列表中的条件，还可以选择其余10位角色：

角色追加一览表

前田庆次	上杉谦信之章通关
织田信长	阿市、杂贺孙市、浓姬之章过关
石川五右卫门	阿国之章通关
阿国	前田庆次之章过关
女忍者	武田信玄与服部半藏之章通关
杂贺孙市	任何一人无双演武过关
武田信玄	真田幸村之章通关
伊达政宗	任何两人无双演武过关
浓姬	森兰丸之章通关
森兰丸	明智光秀之章通关

在这个模式中，每个角色都具有独立的关卡编排设定，而针对不同的角色还可能在流程中出现一些分歧关卡，进入分歧关卡的条件不一，不同分歧的结局通常可划分为真ENDING和普通ENDING，一般的区别方法是真ENDING是由一段CG动画来表示的，而普通ENDING则是由即时演算的画面表现的。由于每个关卡的胜利条件与打法不一，因此就不在这里集中说明了，本刊下期将公开每位武将独立的“无双演武”模式攻略，本期着重介绍每关战斗之后有关武将成长方面的要点，笔者想这也是玩家最期望了解的地方吧。

育成武将

在每个关卡中达成胜利条件后，就将进入对获得的武器和道具的取舍与武将成长与选择菜单的画面。以下先说明武将的成长方式。

每位武将的体力与无双能量是由武将的阶级所决定的，阶级上升，武将的体力与无双能量的上限也会随着上升。而阶级是由累计的功勋值来决定的。至于体力与无双能量上限值的多少，每位武将都是不同的。

武将能力值包括以下9种：

	攻击力
	防御力
	攻击力
	防御力

	攻击力
	防御力
	移动力
	跳跃力
	回避力

战斗中与获得的功勋值有关的内容

①击倒敌人。这里所指的被击倒的敌人包括总大将、军团长、武将、诘所头，击倒不同的敌人可获得数值不等的功勋值。

●KOEI●2004年2月11日●ACT●1-2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.koei.co.jp/
战国无双
Test: 店长 Design:MW

②获得功勋道具。

③达成关卡中需要完成的任务。

战斗后的评价项目

在战斗后，玩家取得的成绩会包含有4个方面的项目评价。评价项目的成绩是会影响角色能力值的上升幅度的，而且每个项目还针对武将的不同能力。

评价的内容	说明
完成关卡的时间	达成关卡的胜利条件越快，能力值上升幅度越大。 提升能力值范围：移动力、骑乘攻击力、骑乘防御力
功勋道具获得	功勋道具得到的越多，能力值上升幅度越大。 提升能力值范围：武器攻击力、武器防御力
任务达成条件	任务达成率越高，能力值上升幅度越大。 提升能力值范围：跳跃力、回避力
奥义评价	在使用无双奥义一次的情况下，用无双奥义击破的敌人数量越多，能力值上升幅度越大。 提升能力值范围：间接攻击力，间接防御力

技能的组合

每个武将除了基本能力以外还可以学得其他的“技能”。所谓技能，就是指能增加基本能力或发挥各种各样效果的特殊能力。技能可以在每一场战斗结束后学到。

学习技能

要想学习技能，前提条件是有足够的能力值和技能点数。技能点数是从战斗后根据评价而取得的。可以学到的技能都会用相应的图标表示。

技能的特征

技能分成了“猛攻”、“武技”、“护身”和“属性”4种。不同类型的武将学习技能所需的能力值也各异。

猛攻——力量型

武技——平衡型

护身——速度型

属性——共通

每个技能都拥有等级，等级越高效果就越明显。有些特别技能（特别难学到的技能）没有等级之分。为了学到高等级的技能就必须在战斗中得到更多的点数。技能是由技能树构造而成，也决定了学习技能的次序。越后面的技能需要的能力值和技能点数也会明显有所增加。技能树的构造也会随着武将不同而改变。

技能一览

●固有技能

八双跳び	2段跳。只有服部半藏和女忍可以使用。
盗人の咆哮	破坏墙壁。只有石川五右卫门才可以使用。

●猛攻技能

活身	增加体力槽的上升率
激昂	濒死（体力槽红色）跌倒后增加10秒钟攻击力
居合	增加攻击范围
怒发	更容易蓄满无双槽
威压	在与敌人拼刀胜利后会增加杀阵攻击力
刚力	拼刀时容易取得胜利
硬骨	就算受到敌人的连续攻击也不会眩晕
铁壁	就算受到间接攻击也不会眩晕
一の太刀	反击攻击的威力上升

●武技技能

虎乱	增加无双奥义的攻击力
胜ち哄	增加战斗后得到的技能点数
乘り崩し	增加骑马撞击的威力
练气	增加charge攻击力
鼓舞	救援己方部队会增加该部队的士气
皆传	发动无双奥义会变成无双秘奥义
无刀取り	在可以防御的情况下会挡下并锁住敌人的攻击
强弹	使用间接攻击可以贯通敌人，对大型敌人也有效

●护身技能

心觉	增加无双槽的上升率
忍耐	濒死（体力槽红色）跌倒后增加10秒防御
千里眼	增加得到好道具的几率
药活	增加回复道具的效果
燕返し	普通攻击时有一定几率发动比杀攻击
脱免	濒死（体力槽红色）跌倒后增加10秒移动力
意地	不会变成行动不能
蜻蛉返り	被敌人打飞后自动受身
いなし	防御所有的攻击

●属性技能

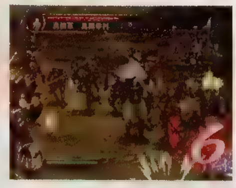
加护	针对敌人的属性提高对该属性的防御力
神弹	间接攻击添加属性

使用连续charge发动属性攻击

满足了以下条件的话就可以把连续charge转换成属性攻击

■ 属性攻击的出现条件

- 武器附带有属性
- 该技能要学到了属性攻击
- 无双槽要蓄到最大值



武器的属性和武将的擅长属性相同的话，攻击威力会增加。属性也拥有等级，等级越高威力当然也越大。

游戏中的武器是具有不同属性的。发动武器属性的技能是需要通过技能点数，每个武将都具有各自得意的属性。

■ 属性的种类

红莲	与“《真・三国无双》系列”中的炎属性相同
冻牙	与“《真・三国无双》系列”中的冰属性相同
闪光	与“《真・三国无双》系列”中的雷属性相同
夜叉	对手的体力受到伤害，角色的体力却得以回复

●属性攻击只会增加一个技能

要使用属性攻击必须学到连续CHARGE。这个可以在战斗后的技能学习里学到。如果武器没有附加属性的话，那么属性攻击也是不能使用的。

使用道具增加能力

打倒特定的武将或从宝箱中可以得到道具。这些道具是所有武将都通用的东西。

把道具装备在身上后，武将的能力也会随之而提高，有时还会得到特殊效果。身上最多可以装备5个道具，同一个道具如果数值越高那么效果也越明显。

如果获得的道具是同类道具中最高的，那么它会自动替代原来的道具。

●装备武器提升能力

打倒特定的武将或从宝箱中可以得到武器。

武器拥有基本的攻击力，使用等级越高的武器武将的能力也会提升。

武器只可以同时拥有3个，战斗前可以改变装备的武器，在战斗后就不能更换了。

武器自身也附带有各种各样的属性效果，就算是同一种武器也可能会出现威力完全不同的情况。

●通常道具

一定时间内能力上升类

- [illegible]：30 秒内攻击力 2 倍
- [illegible]：30 秒内防御力 2 倍
- [illegible]：5 秒钟内无双能量处于全满状态
- [illegible]：10 秒钟内无双能量处于全满状态
- [illegible]：30 秒钟内移动力最高
- [illegible]：30 秒钟内属性等级处于最大状态

●技能道具类（最高数值为 50）

能力提升器

- [illegible]：提升体力上限
- 月读石：提升无双上限
- [illegible]：提升攻击力
- [illegible]：提升防御力
- [illegible]：提升无双增加量
- [illegible]：提升移动速度
- [illegible]：提升跳跃力
- [illegible]：提升运，容易获得好的道具
- [illegible]：提升间接攻击力
- [illegible]：提升间接防御力
- [illegible]：提升骑乘攻击力
- 大蛇笼手：提升骑乘防御力

辅助类

- [illegible]：在城外作战时，一开始就有马可以骑乘
- 汗血马鞍：在城外作战时，一开始就有汗血宝马可以骑乘
- [illegible]：在城外作战时，一开始就可以有松风马可以骑乘
- [illegible]：使马的耐久度伤害减半
- [illegible]：护卫部队的能力增强
- [illegible]：我方的士气上升
- [illegible]：使在一定时间内能力上升类道具的有效时间延长1.5倍
- [illegible]：在体力耗尽的情况下，可以回复体力最大值的一半。
- [illegible]：可以让玩家知道城内的宝物隐藏地点，在地图上用
- [illegible]：使护卫兵的体力一度得到回复
- [illegible]：可以显示陷阱与机关，在地图上由紫色的×来表示
- [illegible]：显示城内的地图

属性系

- [illegible]：使属性攻击上升一个等级
- 五轮书 · [illegible]：——
- 五轮书 · [illegible]：——
- 五轮书 · [illegible]：——
- 五轮书 · [illegible]：——
- 五轮书 · [illegible]：——

注：如果把 5 本五轮书全部装备的话，将会发生令玩家意想不到的效果。

新武将修行模式

在这个模式中，与以往的"《真·三国无双》系列"作品最大的分别，就是新武将的能力会依照玩家在迷你游戏形式的修行中取得的成绩而决定。修行的时间期限为一年，一年又分为四季，每个季度可以进行3次修行，也就是说新武将需要依靠12次修行的结果来决定能力值的高低。在修行的过程中，共有名为"剑豪"、"奥义"、"突破"、"舞斗"、"刚弓"、"心眼"、"马术"这7个不同的项目，每个项目分为初级、中级与高级3个类别，难度依次上升。在修行开始之前还可以选择"刀"、"枪"、"薙刀"这3种武器，使用何种武器与能力值的增减有关系。每次完成修行之后，所得到的评价分为5个阶段，包括特级／一级／二级／三级／论外。需要注意的是，在修行的过程中选择休息可以回复武将的体力，但会相应减少某些能力，达成特定的条件还将发生特殊事件。

修行的种类

能力的上升幅度依次为☆>◎>○>△。

剑豪

在限制时间内击倒更多的敌人，可以利用击破数和连击数来使时间延长。

上升部分
☆使用武器攻击力
○体力
△跳跃力
下降部分
↓未使用武器防御力
↓间接防御力
↓骑乘防御力

奥义

在限制时间内使用无双奥义击倒更多的敌人。

上升部分
☆无双
◎使用武器攻击力
○回避力
△移动力
下降部分
↓未使用武器防御力
↓间接防御力
↓骑乘防御力

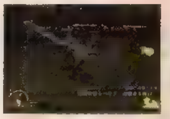
突破

回避城内的战斗，以及陷阱与机关，在最短的时间内到达目的地。

上升部分
☆移动力
☆体力
○无双
△使用武器防御力
△跳跃力
下降部分
↓未使用武器攻击力
↓间接攻击力
↓骑乘攻击力

舞斗

在限制时间内累积连击点数。



上升部分
◎使用武器攻击力
◎间接攻击力
◎骑乘攻击力
○体力
○移动力
△回避力
△跳跃力
下降部分
↓未使用武器防御力
↓间接防御力
↓骑乘防御力

刚弓

在限制时间内用弓箭射杀敌人以阻止其过桥。

上升部分
☆间接攻击力
○体力
○间接防御力
△骑乘攻击力
下降部分
↓未使用武器防御力
↓移动力

心眼

在限制时间内反弹敌人射出来的弓箭。

上升部分
☆间接防御力
◎无双
◎使用武器防御力
◎间接攻击力
○骑乘防御力
○回避力
△跳跃力
下降部分
↓未使用武器攻击力
↓移动力

马术

骑着马尽快到达目的地。

上升部分
☆骑乘攻击力
☆骑乘防御力
◎体力
○无双
△使用武器攻击力
△使用武器防御力
下降部分
↓未使用武器攻击力
↓间接攻击力
↓回避力
↓跳跃力

登用试验

经过修行的新武将需要参加登用试验。试验的科目将从7种不同的修行项目中选择2种出来。登用试验合格的新武将可以保存起来。玩家总共可以作成 15 位新武将。

①选择考试官

在试验开始前，玩家可以选择某一个大名家为考试官。不同的考试官所考的科目不同，具体家下表：

	剑豪	奥义	舞斗	刚弓	心眼	突破	马术
织田家	中级	上级	——	——	——	——	——
武田家	——	——	——	——	——	中级	上级
上杉家	上级	——	——	——	——	——	中级
德川家	——	——	——	——	中级	上级	——
伊达家	——	中级	上级	——	——	——	——
本愿家	——	上级	——	——	中级	——	——
浅井家	——	——	——	中级	上级	——	——
今川家	——	——	中级	上级	——	——	——
北条家	上级	——	——	——	——	中级	——

②进行试验

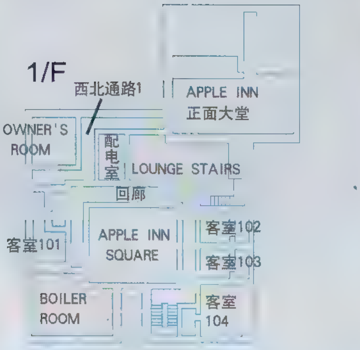
试验的内容与修行中的一样，试验结束后，结果也会发表出来。

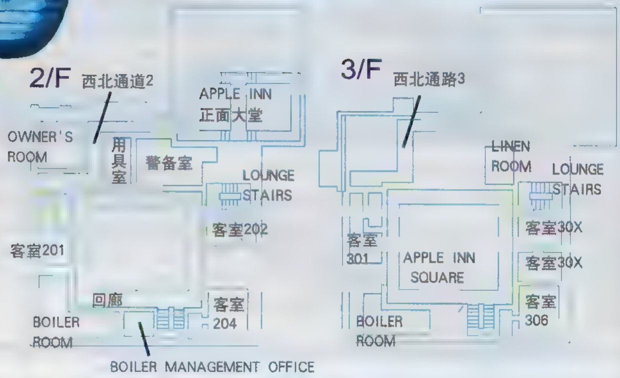
③结果发表

试验的合格线是100点。2个试验项目的成绩合计只要超过100点就可以了，没有超过合格线的话就算育成新武将失败，GAME OVER。

© CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

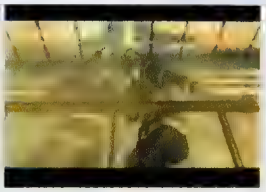
●CAPCOM●已发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量494KB以上●6800日元
●http://www.capcom.co.jp/●PS2 BB UNIT ,PS2专用ADAPTOR对应





狱炎 HELLFIRE APPLE INN 1F

游戏开始时，玩家会出现在酒店APPLE INN的大门入口，虽然地图上有两个出口，不过其中一道门由于受到尸体的阻碍，玩家在这时并不能打开。调查面前的石碑，就可以得到全酒店的地图，进入南面的门，就可以到达“BOILER ROOM”。



狱炎 HELLFIRE BOILER ROOM

在BOILER ROOM中，玩家会听到对讲机通讯的声音，调查倒在地上的消防员尸体，就会发生剧情。从倒下的消防员同队队友的口中，得知对方将会向位于酒店1F北侧的大堂进发。

另一条通道由于被尸体阻碍而不能通行

利用“BOILER ROOM”内的铁梯向上爬，就会发现另一名消防员的尸体，在引发对讲机通讯的剧情后，再调查这两名消防员的尸体，就可以得到两人的名牌。虽然在游戏的过程中这些并没有作用，不过成功地携带着这两件道具完成游戏，就可以解放隐藏要素。从“BOILER ROOM”上层的门离开就会直达酒店的3F。

狱炎 HELLFIRE APPLE INN SQUARE

到达3F的同时，左面马上会出现一名敌人袭击过来，通道右面的尽头可以拾到一支手枪。如玩家使用的角色是KEVIN，这一话中出现的一般敌人，只要用KEVIN专用的手枪，再加上特技“狙击”，就可以一发将他们击倒。若变成一般手枪的话，就要花上四发子弹了。

狱炎 HELLFIRE 西北通路3

从3F“APPLE INN SQUARE”左面的入口离开，就可以到达“西北通路3”。通往通路左面的“客室301”门前的火堆对面被墙壁所遮着的位置，放有一株绿色药草。而在“客室301”中，则放有一株红色药草。“客室301”的浴室里面除了一名敌人以外，什么都没有了，因此不理会就可以了。

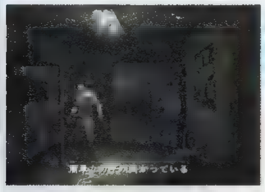
打开浴室的门就会马上被袭击。

小心窗口喷出的火柱。

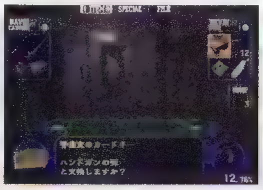
离开“客室301”后，利用通路的窗口就可以通往外侧的阳台。沿着阳台左面的墙壁外围前进，就会到达另一端的阳台。沿途有两只乌鸦向玩家袭击，建议预先将其中一只击倒，再向另一端移动。在移动的过程中，每隔一段时间，转角后的窗口就会喷出火柱，若这时玩家刚刚在窗口的正面，就会立即下坠，而且体力还会下降。最佳的方法是在火柱出现前尽量接近窗口，然后在火柱消失后马上开始移动。如时间配合准确，还可以借火柱将乌鸦消灭。

狱炎 HELLFIRE 西北通路2

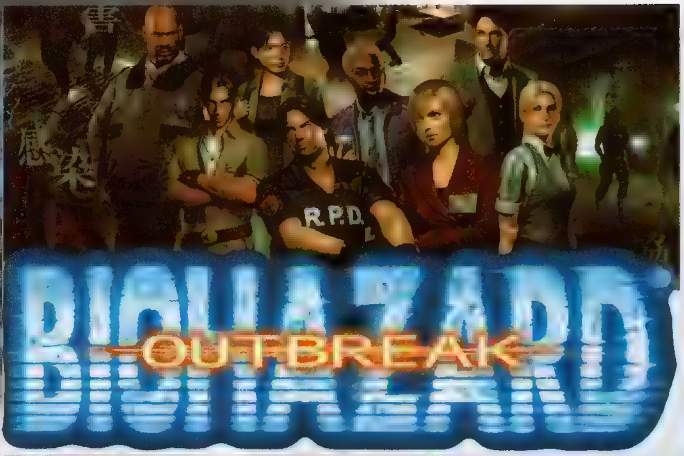
利用“西北通路3”铁梯往下走，就可以到达2F的“西北通路2”。一进入“西北通路2”，玩家就会发现左面有一道大门，不过目前被锁上，必须取得CARD KEY才可进入。走廊的另一端则有一名敌人站着不动。除了被锁上的门以外，“西北通路2”沿路共有四道门，分别通往“用具室”、“OWNER'S ROOM”、“客室201”和“回廊”。在“用具室”中，玩家会发现15发手枪子弹、“用务员日志”、蓝色药草和一个电池(バッテリー)。如使用ALYSSA，还可以打开储物柜取得绿色药草。而在“OWNER'S ROOM”中，玩家除了可以得到手枪子弹15发外，还会发现一个SAVE POINT。至于“客室201”，只要将大厅内的敌人击倒后，可以回收房间内的绿色药草和抗菌剂。利用ALYSSA的开锁技能，或将浴室的门破坏后，还可以得到浴室内的急救喷雾。最后由“回廊”的尽头到达“BOILER MANAGEMENT OFFICE”，再打开门到“BOILER ROOM”，就会发现前往“警备室”所需的道具“警备室的CARD KEY”了。再次前往“警备室”门前，使用CARD KEY，就可以进入“警备室”。



利用ALYSSA就可以得到柜内的药草。



BIOHAZARD OUTBREAK
Text：义经 Design：MW



狱炎 HELLFIRE 两条不同的路线

上一页为各位玩家介绍过第四话"HELLFIRE"中，前半部分到达警备室为止的流程，而其实分别有两条不同的路线。前面为各位介绍过直接到达3F的为路线A，而下面为各位讲解的，就是从地下1F开始向上走的路线B。两条路线中，路线A的流程较短，遇上的敌人也较少，不过可以得到的道具的数目也相对较低。相反，接着为各位介绍的路线B，沿途的武器种类丰富，但同时出现的敌人，以及难点也较多。选择哪一条路线，就由玩家自行选择了。

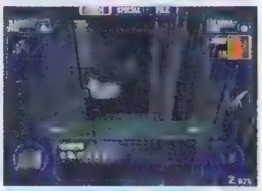
狱炎 HELLFIRE 1F回廊

开始时与路线A一样，先进入"BOILER ROOM"，引发对讲机事件后，再次回到1F的"APPLE INN SQUARE"。这时原本阻挡着另一个入口的尸体，就会开始活动。等他远离入口后，就可以从这里进入"1F回廊"。

进入"1F回廊"后，首先向左走，到达尽头就可以发现地上的手枪。之后就可以沿着1F的"走廊"前进，沿路第一道门从另一端锁上，因此不能开启。第二道门可通往"LOUNGE STAIRS"，然而却被上了锁。若利用ALYSSA，就可以使用百合钥匙打开，否则就要攻击这个门才能打开。从"LOUNGE STAIRS"的另一端也可以前往。之后三道门分别可以进入"客室102"、"客室103"和"客室104"。

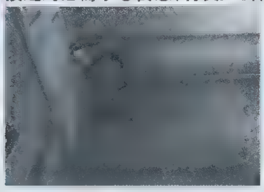
"客室102"中，设有一幅以"芬兰"为题的画，桌上则放有"宿泊客のメモ1"。而打开被锁上的浴室之门，就可以得到"硫酸弹"。"客室103"中，设有一幅以"德国"为题的画，在桌上可以得到手枪子弹15发，浴室中则可得到绿色药草。与前两个房间不同，"客室104"中有一名女性丧尸，会主动袭击玩家，要小心被袭。墙上的画题目是"英国"。房间内可以得到绿色药草，以及"宿泊客のメモ2"，浴室中则可以得到铁水管。

房间内都有一幅以不同国家为题的画。


第四话的重要武器——硫酸弹。

狱炎 HELLFIRE LOUNGE STAIRS 西北通路1

从1F的走廊打开锁上的门，就可以到达"LOUNGE STAIRS"。在"LOUNGE STAIRS"中，到处都布满火种，而且还有伏在地上爬行的丧尸，随时会偷袭玩家，在移动时必须注意小心火种与来自地面上的袭击。从另一端的出口，可以通往"西北通路1"。与"LOUNGE STAIRS"一样，"西北通路1"的地面上也有偷袭玩家的丧尸，接近时必须小心留意，将丧尸击倒后，就可以拿走地面上的散弹枪。

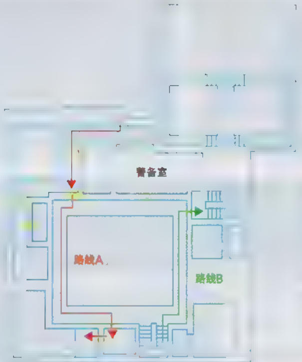


必须将"1F回廊"东北的门打开才能到达

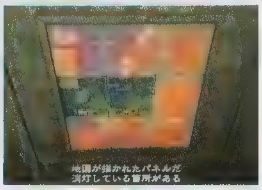
狱炎 HELLFIRE 2F回廊

从"1F回廊"或"LOUNGE STAIRS"的楼梯向上走，就可以到达"2F回廊"。刚进入"2F回廊"，面前就是"警备室"了。与路线A不同，从路线B方面进入"警备室"，所需的并不是"CARD KEY"，而是"密码"。沿走廊前进，可以到达"客室202"、"客室204"。

在"客室202"内，墙壁上挂着以"西班牙"为题的壁画，而在床上可以找到菜刀，在被锁上的浴室中，则可以得到抗菌剂。"客室204"中可以得到"宿泊客のメモ3"，浴室中可以找到红色药草，而在被床遮住的位置可以得到散弹枪。

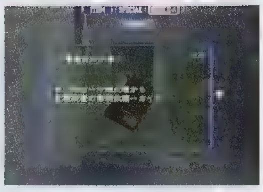


隐藏在床后的散弹枪。



狱炎 HELLFIRE 3F APPLE INN SQUARE

沿2F南面的楼梯往上走，可以发现一道有"银色雕塑"(银のレリーフ)的门，必须利用同样有"银色雕塑"的锁匙，才可以将门打开。另一道门则从里面被锁上，因此可以暂不理会。而从2F北面的楼梯向上走，就可以通往"3F APPLE INN SQUARE"的其余两个房间，"LINEN ROOM"和"客室30X"。



在"LINEN ROOM"中，可以找到"警备员の手帐"，以及"用务员の补修メモ"，在"警备员の手帐"第二页就记有打开"警备室"密码锁所需的密码。

而"客室30X"，其实就是"客室305"或"客室306"。进入房间之内，可以发现"用务员の补修メモ"中记下"305、306号室的墙壁破裂"的裂痕，向墙壁进行攻击，就可以打开通往另一面的通道。在房间内可以得到散弹枪子弹和绿色药草，破坏墙壁后，就可以发现另一面房间中的"榴弹炮硫酸弹"(グレネードランチャー硫酸弹)。回到"2F回廊"，输入"警备员の手帐"中的密码就可以进入"警备室"。

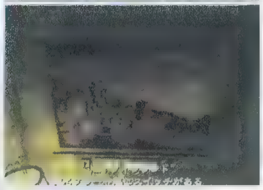
到达3F后，有一点是必须注意的，这就是有一只舔食者会贴着墙壁移动，并频繁利用舌头从远距离向玩家攻击。千万不能站着不动，否则就会被它偷袭成功。

© CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

狱炎 HELLFIRE 两大谜题

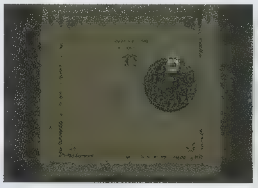
在HELLFIRE一章中，分别设有两个主要的谜题，若不能将这两个谜题破解，就不能得到过关所必需的两件道具“金色浮雕锁匙”（金のレリーフの键）与“银色浮雕锁匙”（银のレリーフの键）。利用这两件道具，玩家才可以通往最后首领战以及逃生的地点。

狱炎 HELLFIRE 四幅油画与神秘地图



一如前面所提到的，在路线B所经过的房间中，都挂了以不同国家为题材的油画，而在国家名旁边还记有不同的数字编号。在“客室204”中，玩家可以发现墙上挂了一幅会发亮的地图，接近调查时，就可以看见未亮起的部分数字。只要玩家按着这些指示，前往相对图画的房间，启动油画的机关。地图上的部分就会亮着，当全幅地图都亮起时，油画上题目也会同样亮起。这时回到“客室204”，就可以调查地图对面，放在柜上的银色骑士模式，这时就可以得到道具“金色浮雕锁匙”。

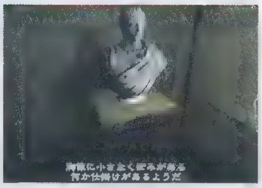
狱炎 HELLFIRE 酒店客室的保险箱



从另一方的路线A前进，玩家在前往警备室前，已经可以前往“OWNER'S ROOM”。在“OWNER'S ROOM”内，玩家会发现地面上穿了一个大洞，将“OWNER'S ROOM”内的木箱推向这个洞，就可以下降到1F的“OWNER'S ROOM”。在1F的“OWNER'S ROOM”中，玩家可以找到一张“宿泊客名簿の控え”。从门口离开，沿路前往“客室101”，在床上可以找到一张“传票”。以“宿泊客名簿の控え”与“传票”，互相对照，利用“传票”上的名字，找出“宿泊客名簿の控え”上的密码，利用这个密码，就可以打开房间内的保险箱，取得当中的“银色浮雕锁匙”。

狱炎 HELLFIRE 两条浮雕锁匙

拿到“银色浮雕锁匙”后，前往3F的“客室306”，调查房间内的盆栽，就可以得到“红色宝色”。回到“警备室”后，走到房间内部的胸像前面，将旁边的书柜推往胸像的方向，就可以看到一道暗门。这时再走到胸像前，使用“红色宝色”，就可以将暗门打开，前往“LOBBY 2F”。



至于拿到“金色浮雕锁匙”后，就可以再次前往“OWNER'S ROOM”，利用木箱到达1F，打开原本被锁上的“配电室”。在“配电室”内，调查机器后，就会发现一个4×4的光点阵。不论按下任何一个按钮，被按下的按钮与相邻的四个按钮都会同时受到影响，原本亮起的就会熄灭，关掉的却会亮起。利用这个原理，令所有按钮亮起后，“LOBBY 2F”的电动楼梯就会启动。进行完该操作后，就可以前往“LOBBY 1F”。不过若玩家手上持有“用具室”中的“电池（バッテリー）”，就可以直接前往“LOBBY 2F”，利用“电池”启动电梯。降至“LOBBY 1F”后，记住暂时不要接近出口，并马上回收道具。因为一接近出口，BOSS就会马上出现。若各位玩家拾到上面笔者提到的“榴弹炮硫酸弹”，就可以轻易将它打败。

COSTUME 消防员

DANNY & DANNY:B

DANNY是一名属于KEVIN类型的角色，在游戏开始时，当然也与KEVIN同样持有KEVIN专用的强力手枪——45自动式手枪，除此以外在登场初期时DANNY还持有一根铁水管，格斗与射击两方面都有一定实力。至于DANNY:B与他的分别，就是初期的附加道具不是铁水管，而是急救喷雾。

GILL & GILL:B

GILL则属于MARK这一类角色，特殊装备是实用性极高的一般手枪，子弹方面可以不用担心。除此以外，还带着“蓝绿药草”混合而成的药剂。至于GILL:B，在开始游戏时就拥有“红绿药草”混合而成的药剂。

FIREMAN

与前两名消防员不同，这个FIREMAN角色并不属于擅长战斗的类型，反而是与支援系的GEORGE属于一类的。利用药草调制药物当然是不能缺少的能力，除此以外，在游戏开始时还拥有由“红蓝药草”混合成的药剂调制成的“回复剂（大）”一粒。

PS2

大攻略

【風雲 新撰組】
FU-UN SHINSEN-GUMI

●元气●1月22日●ACT●6800日元●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量160KB

© 2004 GENK © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

《风云新撰组》是一款以日本幕末时代为背景的动作游戏，玩家的身份是帮助幕府的新撰组成员，必须跟倒幕的各藩势力决一死战。

操作简介

L2：战斗对手变更（长时间按住可解除战斗状态）
十字键：角色移动
左ANALOG：移动（可以慢步走）
□键：崩击
○键：攻击
R1：拔剑/收刀
L1：阵型变更（长时间按住可解除阵型）
SELECT：地图变更
START：显示菜单
X键：防御/受身
△键：给同伴下达指示
R2：剑术体系变更

游戏开始

作成自己的队伍

在游戏正式开始之前，玩家首先要制作自己的“影分身”，成为新加入“新撰组”的队员。接着便要为角色设定相貌、服饰和防具等各个部分，将来大家便是用这个“完成品”来进行游戏的。而人物的设定则会反映在战斗及事件动画之中。

先熟悉基本操作

完成角色的设定后，便可以去接受第一个任务。初战的舞台是京都郊外的一座寺庙，本次的目的是讨伐浪人（为非作歹的武士）。由于我方有近藤、土方和冲田三位可靠的干部在阵，所以玩家可以先熟悉一下各种操作，否则当下一关有强敌出现就会手忙脚乱了。

在道场中可学会剑术操作

在道场中，永仓新八先生会教授玩家各种剑术技巧，当中大致分为“攻击技”、“受身技”和“崩击”等等。玩家可以通过跟永仓新八战斗，学会各种武艺，而将流派、招式和剑术技组合，就能作成出“剑术体系”，并能够以实战形式跟斋藤一对战。

游戏进行的流程

本游戏是以“章”的形式进行，但完成了任务或到道场训练后便算经过了一日。当玩家完成了一定程度的任务后，便会出现这一章中的“刺命任务”，只要完成了“刺命任务”就可以到下一章去。而游戏中大部分的“刺命任务”，都是史实中的重要事件，玩家可以借此了解多一些日本维新时代的历史。

任务选择

首先选择打算挑战的任务。而任务的提示及能够选择同行的队员，都会根据不同日子而有所不同。至于部队同行队员，会要求玩家拥有一定名声才会同行，玩家必须多完成任务才能跟他们并肩作战。

任务达成

在任务中，玩家需要在市镇里进行活动，四处讨伐浪人。当到达一定条件后，头目级的浪人就会出现，只要将他打倒便能够完成任务。不过，根据玩家采取的不同行动，浪人也有逃走的可能。

刺命任务

完成了一定程度的任务后，便会发生刺命任务。所谓刺命任务即是每一章的最后一关，只要完成了刺命任务就能到进入到下一章。但是刺命任务通常会比普通任务困难，一不小心便很容易GAME OVER。

基本技术讲座

对付一般的浪人，只要灵活使用攻击和防守便能够轻易对付。不过在应付那些著名的浪人时，就一定要学会“受身”和“崩击”等招数，待对手处于硬直状态时，再立刻施以连续技攻击，否则很有可能会被对手反击。

攻击

按下○键后，角色就会作出攻击。而假如连续地按下○键，就会施展出装备中的招式和技。不过，某些技有可能被对手打断（防御或弹返），因此不断连打○键很容易会出现攻击空隙。

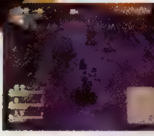
受身／弹返

只要一直按着X键，便可以挡下从正面来的一般攻击，是最常用的防御手段。但如果希望使用“弹返”使对手的攻击落空及出现硬直时间，就要在自己快要被击中前的一刻按下X键，成功的话，玩家便有机会立刻反击。

崩击

利用身体撞向敌人或者直至将对手抱起来投出去，这些招式的好处是能够破坏对手的防御，甚至令其出现硬直时间，成为我方发动攻击的起点。当然，使用崩击时也要冒着被反击的危险，所以不能胡乱使用。

阵型／连携技



在战斗中只要按下△便可以立刻改变阵型，而阵型大致分为四个种类，各有不同的长处。但要留意，假如玩家的角色离同伴太远，就不能发挥出阵形的效果。除此之外，玩家还可以跟同伴合力使出强力无比的连携技，在对付强敌时是非常重要的招数。

屯所的各种用途

“屯所”是一众新撰组队员聚集的地方，在屯所里玩家可以到道场进行练习或编辑刚学会的技能。而当身体受伤的情况下，还可以在这里回复体力。总而言之，无论学习到多少新的技能，如果不进行剑技编辑的话，就无法在战斗中使用到，所以出战前的准备工作极为重要。

剑技编辑

当玩家亲手将著名的浪人打倒后，或者达到某些特定条件，角色就会自动学得新的技能。接着只要在屯所中进行剑技编辑，就可以在战斗中将剑技发挥出来。但要留意，剑技分为了北辰一刀流和天然理心流等流派，如果想装备强劲的剑技，就必须提升对于各流派剑技的操练度。

架式

架式大致分为上段、中段和下段三种，但不同的派别会有独自的架式。当然，在战斗中玩家应该先了解对手使用的架式，再以相应的架式来对付，否则便会处于劣势。

剑技的详细资料

每一种剑技均有不同的威力，以及其他特殊作用。玩家可以在“太刀筋”的选项中确认清楚每一种剑技的特色，如能熟悉全部招式对日后的战斗有很大的帮助。

浪人讨伐帐

在屯所中，玩家还可以得到浪人的聚集地区及各处的任务内容，比如长州和土佐等地区都是幕末时代浪人的聚集地，如果能够尽快知道他们的行踪，就能早一步采取行动。

休养

本作里，虽然每经过一天都会自动回复少量体力，可是身受重伤时，便一定要回到屯所进行休养才能加快康复的速度。当接受重要任务之前，玩家最好先让角色回复至100%的状态再出击，不然很可能会命葬黄泉。

初期新撰组登场人物一览

近藤勇

虽然是农民出身，但因其正义感被推选为新撰组的局长，而他同时是天然理心流第四代宗家的传人。

冲田总司

跟随近藤和土方二人的年轻剑士，在新撰组中担当重要的职务，他的剑术威力比近藤和土方有过之而无不及。

土方岁三

从天然理心流时代开始便一直帮助近藤的人物，实职是新撰组的副队长。在剑术上有非常高深的造诣。

山南敬助

凭经验担当副长和总长等职务的男人。虽然为人善良，但在前线战斗时却非常勇

斋藤一

性格正直、勤奋，活跃于暗杀和间谍活动中，凭借其出色的个人能力一直由明治维新生存到大正时代。

原田左之助

拥有豪迈奔放的性格，是副局长的得力助手，他是队内极少数用枪的人物，其勇猛果敢更是举世闻名。

永仓新八

其剑术造诣能够跟冲田总司匹敌，在新撰组里是一名活跃份子，一直生存至大正世代，将新撰组的事迹传给后世。

藤堂平助

近藤勇昔日的好友，虽然还很年轻，但经常在战斗中打头阵，是一位非常勇敢的人。

新撰组年表

1863年（文久三年）

8月13日	大和屋焼打事件
8月18日	八月十八日之政变
9月初旬	桂小五郎之战
9月16日	芹泽鸭讨伐
10月中旬	坂本龙马之战
11月中旬	冈田以藏之战

1864年（元治元年）

6月4日	古高俊太郎之逮捕
6月5日	池田屋事变
6月下旬	冈田以藏再战
7月11日	河上彦斋之战
7月18日	桂小五郎再战
7月19日	蛤御门之变
10月	[illegible]

1865年（元治二年）

2月23日	山南敬助之切腹

1866年（庆应二年）

1月22日	萨长同盟
1月中旬	坂本龙马、中冈慎太郎之战
4月初旬	谷三十郎之讨伐
8月22日	大久保利通之战
9月12日	三条制札事件
12月中旬	西乡隆盛・大久保利通之战

1867年（庆应三年）

11月14日	坂本龙马・中冈慎太郎再战
11月18日	油小路事件

1868年（庆应四年）

1月3日	鸟羽伏见之战

讨幕组织人物介绍

西乡隆盛

虽然出身低微，但得到藩主的信赖，在藩里十分活跃。在坂本龙马的推荐下，跟敌对的长州藩长结盟，一起推广讨幕运动。

大久保利通

下级藩士出身，但凭借着他聪明的头脑而崭露头角。跟盟友西乡掌握着萨摩藩的实权，而且藩论改为倒幕。维新后，离开了西乡在新政府中任职。

桂小五郎

讨幕派先锋的长州藩主，最终实现了维新的愿望，其本名是“木户孝允”。在池田屋事变中侥幸逃生，被人称为“逃走的小五郎”，但是他的剑技一流，也曾经跟龙马一战。

冈田以藏

土佐出身，跟坂本龙马是旧友。在京中经常以刚剑杀人，人称他为“杀人以藏”。在新撰组抬头时，以藏改名换姓，潜伏在京内等待反抗的机会。

芹泽鸭

元水户藩士，比起近藤更具名气的新撰组初代局长。但为人蛮横，曾经用大炮攻击不肯借钱给自己的商人，最后被近藤率领的新撰组追击。

© 2004 GENKI © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

助幕之旅 攻略第一回！
从今日你也是新撰组队士了！

《风云新撰组》是一款以“剑”为主的动作游戏，而且每种剑术都分门别派，极具幕末时代的武士道色彩。

故事背景简介

在日本幕末时代（德川幕府末期），有一批满腔热血的浪人提出“尊皇攘夷”，将幕府手执了数百年的大权归还给天皇。与此同时，也出现了一些希望保护幕府的浪人，他们组成了助幕组织“新撰组”，誓要跟倒幕的浪人决一生死。

各项能力相关资料

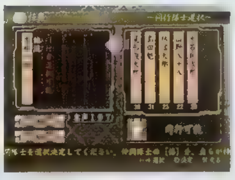
体力：主角的生命力，当变成0时会立刻死亡。在任务中，玩家打倒的敌人越多并且完成任务经过的时间越长，所获得到经验值（体力）便要更多一些。

腕力：腕力越强，给予敌人的伤害便越大。只要不断地打倒敌人，便能够提升腕力。

俊敏：俊敏会影响角色的移动速度，以及倒下时的回复速度。以越短的时间内过关及打倒越多的敌人，在任务后获得的经验值（俊敏）便会越多。

信赖度：新撰组成员对主角的信赖度，当信赖度到达一定程度时，在道场中能跟主角较量的角色及任务中同行成员的数目都会增加。而提升信赖度的条件有4个：1.打倒著名的浪人、2.完成勤命任务、3.在战场上生存超过3分钟以上、4.全部同伴生还。但是在任务中发生同伴脱离的情况下会令信赖度减低，杀害平民则此关的信赖度会变成0。

名声：名声是对玩家完成任务后的评价，每杀一名浪人可获得2点名声，打倒著名浪人则可获15点名声。而利用名声可以邀请更有力的伙伴加入作战。



其他：除了以上提到的5项数值外，“剑术派系”也存在着隐藏经验值，当打倒敌人后，正在装备中的剑术派系经验值便会提升，当到达一定程度后可获得新的招式。

战斗相关知识

出血状态

某一些招式在击中敌人后，会有一定机会率使对手变成“出血状态”。而自己处于“出血状态”下，角色的体力会慢慢减少，变成0时会立刻死亡。

追打

使用特定的招式能够将敌人打倒在地上，此时只要走到倒地的敌人身旁按下○键，就能使出“追打”令敌人受到重创。此招在实战中非常有用，适宜多加使用。

纳刀状态

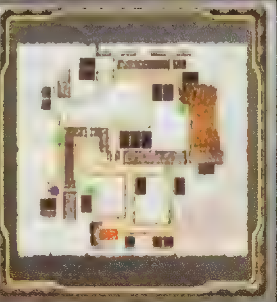
在纳刀（收刀）的状态下，角色能够隐藏体内的杀气，不易被敌人察觉。而要使出“拔刀技”，也一定要在纳刀状态下拔刀，否则只会形成一般的攻击。顺带一提，在拔刀时声音会引起敌人注意及令四周的平民逃散，在某些特定的任务中禁止使用。

第一章 新撰组成立

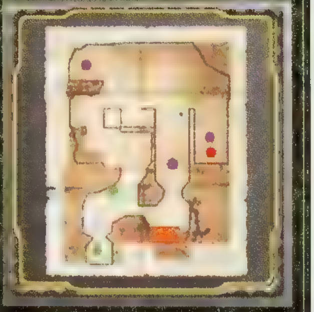
不逞浪人：限本 壮助
出现条件：8、9、14、16、21、23、24、28、30、34、36、41、42、43、47日实行“洛外巡逻”任务，并且在5分钟内杀掉10个不逞浪人
任务名称：洛外巡逻
所属：萨摩藩
取得剑术：示现流、他流
备注：打败10人后首领限本壮助便会出现，由于他会与其他浪人在一起，所以最好跟同伴一同夹击他。

不逞浪人：关场 博行
出现条件：6、7、12、13、16、18、21、22、23、40、32、33、38、41、43、48日实行“蛤御门前巡逻”任务，并且在4分钟内杀掉7个不逞浪人
任务名称：蛤御门前巡逻
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：

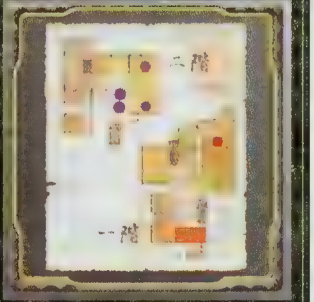
不逞浪人：石川 清次郎
出现条件：8、9、12、16、18、26、29、31、34、35、37、40、51、45、48日实行“京市街地夜警”任务，并且在5分钟内杀掉10个不逞浪人
任务名称：京市街地夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流
备注：



不逞浪人：日下部 八郎
出现条件：9、20、27、36日实行“武家屋敷夜警”任务，并且到达地图上指定地点
任务名称：武家屋敷夜警
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：进入地图左下方的的小房间后，敌方首领便会出现，此关的扉能够斩破，但小心里面藏有敌人。



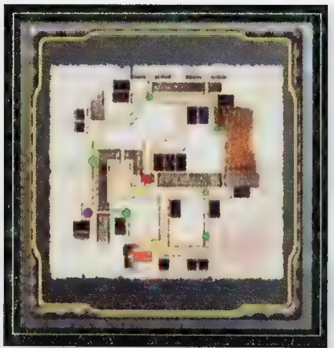
不逞浪人：云井 毛之助
出现条件：9、12、16、22、23、28、29、33、36、40、49日实行“商屋夜警”任务，并到达地图上指定的地方。
任务名称：商屋夜警
所属：长州藩
取得剑术：神道无念流
备注：到达酒楼二楼后，便会有云井毛之助出现的讯息，由于二楼的敌人会不停地出现，所以应马上返回一楼对付首领。



不逞浪人：桥口 四郎
出现条件：7、10、14、17、19、23、28、32、37、42、43、45、47日实行“岛原夜警”任务，桥口四郎会在任务实行了2分30秒后出现
任务名称：岛原夜警
所属：萨摩藩
取得剑术：小野派一刀流、示现流
备注：

不逞浪人：马诘 喜次郎
出现条件：打倒包括桥口四郎在内的两位首领后便会出现特殊任务，在任务中杀掉10位或以上的敌人后马诘喜次郎便会出现。
任务名称：特殊任务
所属：土佐藩
取得剑术：神道无念流、示现流、他流
备注：这一关“原田 左之助”及“永仓新八”二人会强制性一同出击，当大约杀了6个喽罗后马诘喜次郎会在地图中央的桥上出现，而他的身旁会有不少同伴助战，要多加小心后方的敌人。在应付马诘喜次郎时，只要跟原田左之助或永仓新八一起夹击他即可。

绿色：少量敌人 紫色：大量敌人 红色：指定地点 蓝色：首领出现地点 橙方格：开始地点

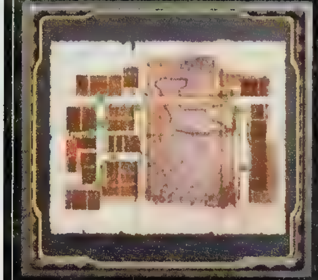


不逞浪人：和木 有宗
出现条件：打倒包括桥口四郎和马借甚次郎在内的4位首领后便会出现，在任务中打倒10位敌人，并且到达地图上指定地方，和木有宗便会出现。
任务名称：勒命任务
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、宝藏院流枪流
备注：虽然是第一章的最后一版，但已有近两名同伴随行，玩家无须多邀请一位同伴出战，以免浪费名声。沿路上敌人会不断地出现，直至玩家的小队到达地图的左下方，首领和木有宗才会登场。玩家可让同伴们对付和木有宗身边的喽罗，自己则跟他单独作战。

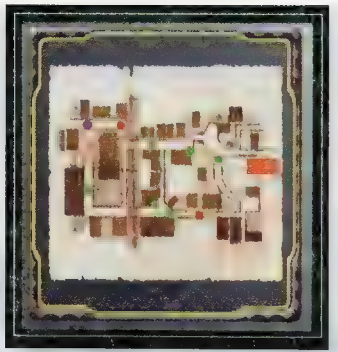
第二章 芹泽局长肃清

接到会津藩的勒令，命令同属局长级的近藤勇将新撰组的另一位局长芹泽鸭肃清。原因是两个派系的背景不同，加上新撰组已上了轨道，不用再有两位局长……

不逞浪人：内田 兵吾
出现条件：2、7、12、13、15、18、20、23、36、37、40、42、45日实行“大桥周边夜警”任务，并且打倒7个敌人后内田兵吾便会出现。
任务名称：大桥周边夜警
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、神道无念流、示现流
备注：



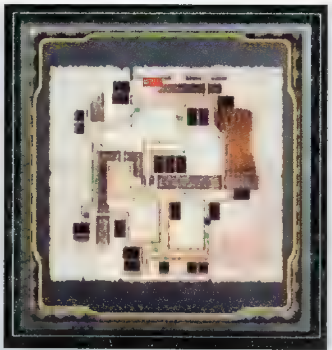
不逞浪人：世十郎兵卫
出现条件：3、8、19、25、33、39、45日实行“岛原夜警”任务，并且到达地图上两个指定地点的其中一个。
任务名称：岛原夜警
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、神道无念流、示现流、他流
备注：由于这一版不能邀请同伴出战，所以跟世十郎兵卫作战时要特别小心。



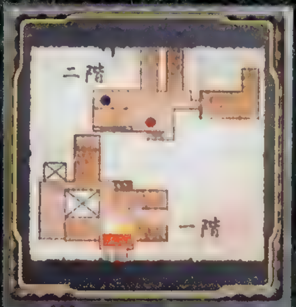
不逞浪人：大桥 小左卫门
出现条件：5、6、9、13、16、17、24、25、32、34、35、36、42、44、50日实行“油小路夜警”任务，并且在2分钟以内以纳刀(收刀)状态到达指定地点。
任务名称：油小路夜警
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、宝藏院流枪术
备注：沿途没有敌人，当到达地图左下方时首领便会出现。

不逞浪人：游津 直介
出现条件：1、2、5、6、7、12、13、14、15、17、18、21、26、27、28、31、33、34、28、38、40、43、44、45日实行“蛤御门巡察”任务，并且在打倒10个敌人后到达地图上两个红色指定地点其中一个，接着首领便会出现在地图右下方的小巷(蓝色点)中。
任务名称：蛤御门巡察
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、他流
备注：要注意，当游津直介出现后，假如不能及时到达右下方的小巷，游津直介便有机会逃走。

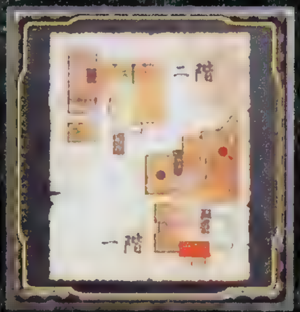
不逞浪人：广冈 浪秀
出现条件：3、8、13、18、22、32、39、40日实行“京市街地夜警”任务，在任务时间超过3分1秒时出现，或者40日在“神社夜警”中到达指定地点。
任务名称：京市街地夜警
所属：长洲藩
取得剑术：神道无念流
备注：—



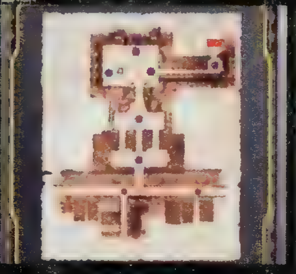
不逞浪人：中野 伊势武
出现条件：3、8、12、20、27、28、32、39、48、50日实行“游郭夜警”任务，在不发出5次声音的情况下到达地图的指定位置(红色点)。
任务名称：游郭夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、小野一刀流
备注：此关不能发出任何声音，包括挥剑和奔跑，玩家只能步行(摇杆半推状态下)，但不能够奔跑或使用十字键来移动。



不逞浪人：大山 八十八
出现条件：1、5、8、12、13、17、19、22、27、30、34、36、37、46、47日实行“商屋夜警”任务，在斩破15个屏风后大山八十八便会出现。
任务名称：商屋夜警
所属：长洲藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：

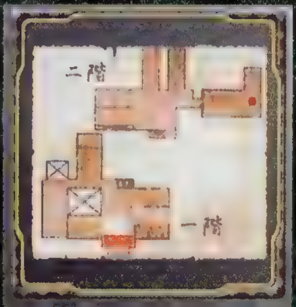


不逞浪人：赤羽 友山
出现条件：4、5、8、11、14、18、20、23、28、30、34、35、38、41、45、50日实行“神社夜警”任务，在打倒20名敌人后赤羽友山会出现。
任务名称：神社夜警
所属：其他
取得剑术：小野派一刀流
备注：—

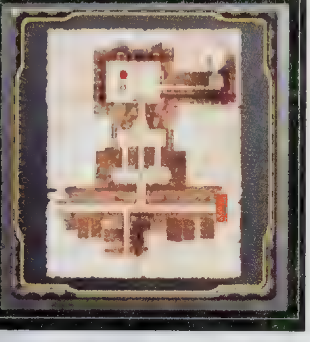


不逞浪人：葵 五兵卫
出现条件：5、11、15、22、23、29、31、38、42日实行“洛外巡察”任务，在5分钟之内打倒10名敌人后葵五兵卫会出现。
任务名称：洛外巡察
所属：长洲藩
取得剑术：小野派一刀流、神道无念流
备注：—

不逞浪人：新见 锦
出现条件：打倒5位或以上的首领及主角曾打倒20名敌人后便出现特殊任务，在任务中到达地图上的指定地点。
任务名称：勒令任务
所属：新撰组
取得剑术：神道无念流
备注：土方岁三会成为同伴一起执行任务，新见锦的实力虽强，但只要以土方岁三作为盾牌，实行一击脱离战术即可轻易取胜。



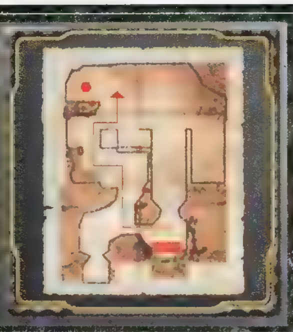
不逞浪人：桂 小五郎
出现条件：打倒包括新见锦在内的5位或以上的首领及主角曾打倒30名敌人后，便会在第26日左右出现特殊任务，在任务中到达地图上指定地方。
任务名称：特殊任务
所属：长洲藩
取得剑术：他流
备注：沿途并没有敌人，当桂小五郎的体力余下少许时便会逃走。



不逞浪人：芹泽 鸭
出现条件：打倒包括新见锦在内的8名首领及玩家曾打倒30个敌人时，勒令任务便会出现。
任务名称：勒令任务
所属：新撰组
取得剑术：北神一刀流、小野派一刀流、神道无念流
备注：在任务中不能发出任何声音，只

要以步行（摇杆半推状态下）前往目的地，遇见芹泽鸭时不要跟他正面开战，尽量由近藤和冲田来应付他，而玩家则可绕到敌人后方进行偷袭。

不逞浪人：平山 五郎
出现条件：[illegible]芹泽鸭一[illegible]出现
任务名称：[illegible]令任务
所属：新撰组
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流
备注：—



流派	技名	攻击次数	总伤害	出血	必要熟练度	架式	
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	—
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	—
天[illegible]	[illegible]	2	10+10=20	—	12	八相	—
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	10+10+10+10+10=50	—	14	纳刀	—
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	15	◎	12	上段	切下
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
天[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	10+10+20=40	—	12	下段	—
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	14	八相	—
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	10+10+10=30	—	14	八相	—
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
北辰一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	八相	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

流派	技名	攻击次数	总伤害	出血	必要熟练度	架式	
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小野派一刀流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	3	10+12+12=34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	3	20+10+10=40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	10+15+15=40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	20+10=30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神道无念流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	2	20+10=30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	20+20=40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	10+10+15+15+15=65	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	3	10+10+10=30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
示现流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10+10+10+10+10=50	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10+20+10=40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
他流	[illegible]	3	10+10+25=45	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
他流	[illegible]	4	20+10+10+20=60	[illegible]	[illegible]	八相	[illegible]
他流	[illegible]	2	20+20=40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
他流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
他流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
他流	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
宝藏院枪术	[illegible]	3	10+10+10=20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
宝藏院枪术	[illegible]	3	10+10+10=30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

© 2004 GENK © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

第三章、第四章完全攻略

第五章首领出现条件讲解

第三章 池田屋事变

不逞浪人：铃木 四郎

出现条件：在3、7、8、12、16、26、31、34、38、44、49日实行“洛外巡察”任务，并且在3分钟经过后到达指定地点。
任务名称：洛外巡察
所属：不明
取得剑术：小野派一刀流
备注：到达地点1后会出现铃木四郎登场的的剧情，接着到地点2会遇上铃木四郎。

不逞浪人：西条 辛次郎

出现条件：在4、7、11、14、16、17、19、21、22、26、29、33、37、41、44、47、50日实行“岛原夜警”任务，并且在经过5分之内打倒四位不逞浪人。
任务名称：大桥周边边夜警
所属：
取得剑术：小野派一刀流、神道无念流、他流
备注：达至登场条件时，西条辛次郎会在地点3或4出现。

不逞浪人：曾我 [illegible]

出现条件：在1、2、7、9、10、13、14、15、18、20、21、22、27、28、29、31、32、34、37、41、44、47、50日实行“大桥周边边夜警”任务，并且在经过2分30秒后到达指定地点，但四人或以上的不逞浪人无法进入
任务名称：大桥周边边夜警
所属：长州藩
取得剑术：神道无念流
备注：此版土方岁三会强制成为同伴，有足够的战斗力对付敌人，当杀了4个人及时间经过了2分30秒后，曾我就必会在地点6出现。

不逞浪人：丹羽 金吾

出现条件：在2、7、14、17、23、29、37、43、47日实行“游郭夜警”任务，并且在不发出最多7次声音的状态下到达指定地点。
任务名称：游郭夜警
所属：长州藩
取得剑术：天然理心流、北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流。
备注：以慢步（半推左摇杆）到达地点5时，丹羽金吾便会登场。

不逞浪人：间宫 一角

出现条件：在1、3、6、8、10、14、18、24、26、28、29、33、35、36、39、47、50日实行“京都御苑夜警”任务，在打倒20名不逞浪人后登场。
任务名称：京都御苑夜警
所属：长州藩
取得剑术：小野派一刀流、北辰一刀流
备注：这一关沿途都会出现大量敌人，而当打倒20名不逞浪人后首领间宫一角登场，会在主角的附近出现。

不逞浪人：吉川 静马

出现条件：在3、5、7、11、12、14、21、22、24、29、30、31、37、40、42、46、47、49日实行“街道巡察”任务，并且在3分钟内到达指定地点。
任务名称：街道巡察
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流、他流
备注：为了尽快到目的地7，沿路玩家最好不要拔剑，在登场剧情完结后，再到目的地8可找到吉川静马。

不逞浪人：忠藏

出现条件：打倒间宫、吉川、丹羽、曾我其中一个及任何三个首领及浪人便会出现“特殊任务”，在5分钟内主角打倒10位不逞浪人
任务名称：特殊任务
所属：肥后藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流
备注：在5分钟内打倒10名喽罗后，忠藏便会在地点10出现。

不逞浪人：锦织 有无之助

出现条件：在1、4、6、8、13、15、18、19、22、25、28、31、32、36、40、41、44、47日实行“街道巡察”任务，并且识破假装村民的锦织有无之助。
任务名称：街道巡察
所属：不明
取得剑术：小野一刀流
备注：此关要在镇中找出伪装平民的锦织有无之助，但假如杀掉3名喽罗也算任务失败。当发现伪装平民的锦织有无之助时，同行的大石会一直凝视着他，这时只要向锦织有无之助拔剑便行。

不逞浪人：由利 孙三郎

出现条件：在3、4、11、12、13、14、22、25、32、33、34、41、42、43、44日实行“蛤御门前巡察”任务，在未跟同伴合流的情况下到指定地点。
任务名称：蛤御门前巡察
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一剑流
备注：此关虽然可以邀请同伴一起进行，但必须在未跟同伴合流的情况下到目的地9，首领才会出现。

不逞浪人：坂本 龙马

出现条件：打倒忠藏、由利孙三郎后，在主角曾打倒过30名以上的不逞浪人后会出现“特殊任务”，在任务中，到达指定地点时登场。
任务名称：特殊任务
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：只要到达大桥下的地点12，在二对一的情况不难将他击退。

不逞浪人：古高 俊太郎

出现条件：打倒忠藏、间宫、吉川、丹羽、曾我中其中二人，而合计打倒首领数达5位时会出现特殊任务，在任务中打倒三名不逞浪人后登场。
任务名称：特殊任务
所属：近江藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、示现流、他流、宝藏院枪术
备注：打倒3名喽罗后，古高俊太郎便会在地点13登场。

不逞浪人：宫部 鼎藏

出现条件：打倒包括古高在内的6位首领后，而且曾打倒过40名以上的不逞浪人后会出现“勅令任务”，在任务中，于5分钟以内跟同伴合流后登场。
任务名称：勅令任务
所属：肥后藩
取得剑术：北辰一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：当跟三位同伴会合后，便会进入池田屋，在二楼右方的房间（地点14）会遇上宫部鼎藏。

不逞浪人：吉田稔麿

出现条件：跟宫部鼎藏在同一任务中登场，在打倒10名不逞浪人及宫部后登场。
任务名称：勅令任务
所属：肥后藩
取得剑术：北辰一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：将宫部鼎藏打倒后吉田稔?便会登场。

第四章 长州武士的台头

不逞浪人 [illegible]

出现条件：在特定日子(第1日)实行"岛原夜警"任务，并且在杀掉3名不逞浪人前到达地点15。
任务名称：岛原夜警
所属：土佐藩
取得剑术：神道无念流
备注：这一关要尽量避免杀死[illegible]罗走到目的地。

不逞浪人 手岛 小六

出现条件：在特定日子(第9日)实行"京市街地夜警"入务，当时间经2分30秒以后，并杀掉8位不逞浪人或以上，到达地点16时手岛小六便会登场。
任务名称：京市街地夜警
所属：长州藩
取得剑术：小野派一刀流
备注：手岛小六登场后可在地点17遇上他。

不逞浪人 野边 五十五郎

出现条件：在特定日子(12日)实行"大桥周边夜警"任务，成功跟三位同伴合流，野边五十五郎便会出现。
任务名称：大桥周边夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流、神道无念流、示现流
备注：要邀请三位同伴一同出战，并且尽快跟他合流。

不逞浪人 水无月 右近

出现条件：在特定日子2、8、11、14、15、25、31、34、37、41、42日实行"寺夜警"任务，在4分钟以内不让多于5位不逞浪人逃走，水无月右近便会出现。
任务名称：寺夜警
所属：德岛藩
取得剑术：小野派一刀流
备注：由于不能让喽罗逃走，玩家最好邀请两位伙伴一起作战。

不逞浪人 [illegible]

出现条件：在特定日子1、5、6、7、15、25、28、35、37、46、47、48、49日实行"京都御苑夜警"，在10分钟内杀掉10名不逞浪人。
任务名称：京都御苑夜警
所属：萨摩藩
取得剑术：示现流
备注：邀请一名同伴出战便容易取胜。

不逞浪人 楠 元藏

出现条件：在特定日子7、10、18、20、24、29、30、33、36、39、40、44日实行"游郭夜警"任务中，于6分钟以内破坏17度扇门，楠元藏便会出现。
任务名称：游郭夜警
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：楠元藏的登场剧情发生后，他便会在二楼的地点16或17出现，但破坏扇门时要小心误杀平民。

不逞浪人 [illegible]

出现条件：在特定日子2、3、4、6、8、9、10、11、12、14、17、18、19、22、24、25、26、27、28、30、32、34、35、36、37、39、41、43、44、46、48、48、50日实行"街道巡察"
任务名称：街道巡察
所属：后越藩
取得剑术：北辰一刀流、宝藏院流枪术
备注：由于要保护要人的关系，至少邀请一名同伴出战。

不逞浪人 根岸 [illegible]

出现条件：在特定日子1、2、5、10、11、16、18、21、23、26、30、32、33、35、41、42、46、49日实行"蛤御门前夜警"，并且必须以大石为同伴一起出击，当到达地点17时，大石会凝视着假扮平民的根岸鹫雄，只要向他攻击即可。
任务名称：蛤御门前夜警
所属：十津川乡
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流
备注：跟大石会合后，必须沿着地图最右方的路往下走，接着再绕到最左方的地点9，否则根岸鹫雄是不会出现的。

不逞浪人 "虫老" 岩太郎

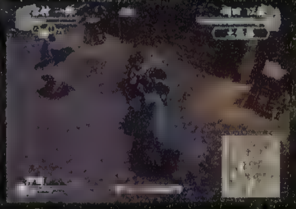
出现条件：在特定日子1、3、5、8、9、11、12、13、15、17、18、20、21、22、24、28、30、31、32、34、36、37、39、41、42、43、46日实行"武家屋敷夜警"，在不发出多于6次声响的情况下到达地点18。
任务名称：武家屋敷夜警
所属：土佐藩
取得剑术：神道无念流、示现流、宝藏院流枪术
备注：在地点18出现登场剧情后，于地点19会发现"虫老"名 岩太郎。

不逞浪人 [illegible]

出现条件：在特定日子2、5、8、12、14、18、21、23、27、30、33、38、40、43、49实行"洛外巡察"或在特定日子10、11、17、18、20、29、34、40、44、45日实行"京都御苑"
任务名称：洛外巡察
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流、他流
备注：实行洛外巡察时，保护要人到达地点20即可，而京都御苑则要杀掉15名不逞浪人。

不逞浪人 冈田 以藏

出现条件：在第4章杀掉的不逞浪人总数超过30人及首领级浪人在5人以上时，于25日会出现"特殊任务"。杀掉20名不逞浪人后，同伴没有死去，到达西侧的桥(地点21)。
任务名称：特殊任务
所属：土佐藩
取得剑术：他流
备注：以藏的实力非常强，必须保留体力及善用连携技。



不逞浪人 入江 九一

出现条件：杀掉15人后再到达地点22。
任务名称：勅令任务
所属：九州藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：在四对一情况下，能够轻易取胜。

不逞浪人 久坂 玄瑞

出现条件：跟入江九一一起出现
任务名称：勅令任务
所属：九州藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：先解决入江九一再对付久坂玄瑞。

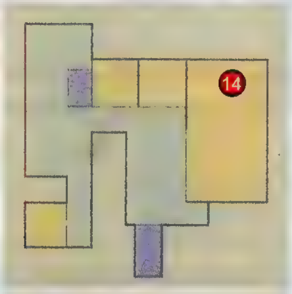
第五章部分首领出现条件

不逞浪人名称	出现条件
大利 鼎吉	在特定日子6、10、13、15、18、23、25、28、29、33、34、39、41、46、49日实行“京市街地夜警”任务。在经过5分钟及杀掉15名不逞浪人后大利鼎吉便会登场。
宫部 春藏	在特定日子4、8、11、14、17、23、26、35、38、41、47日实行“洛外巡察”。带领大石寻找出假扮平民的宫部春藏(地图最左下方)。
高木元 右卫门	在特定日子1、2、3、7、9、12、15、16、17、20、22、26、31、32、35、36、37、39、40、46、50日实行“大桥周边夜警”。或在8、14、15实行“寺夜警”。杀掉5名喽罗，并且保护要人到指定地点。
有吉熊 次郎	在特定日子2、4、11、12、18、20、30、34、39、48日实行“岛原夜警”。在没有跟同伴组队的情况下到达指定地点。
渊上郁 太郎	在特定日子5、13、19、29、32、33、43、46日实行“商屋夜警”。在不打倒任何敌人的状态下到达指定地点。
安滕 铁马	在特定日子6、15、16、19、21、25、26、31、35、37、42、44、48、49日实行“游郭夜警”。在4分钟以内打倒20名喽罗后到达指定地点。
大高又 次郎	在特定日子4、5、7、11、12、13、19、20、21、26、27、34、35、36、42、43、49日实行“武家屋敷夜警”。不过发出多于7次声响到达指定地点。
福冈 裕次郎	在特定日子1、12、24、30、36、49实行“寺夜警”。3分30秒内打倒3名敌人后再到达指定地点。
大高 忠兵卫	在特定日子3、7、16、38、45、50实行“街道巡察”。4分钟内不可让多于5名敌人逃走。
佐伯 楼威雄	在特定日子5、9、10、15、16、22、25、31、34、39、46、50实行“蛤御门前巡察”。在跟两名同伴组队情况下打倒15名喽罗。
滕泽 寿芳	打倒7名首领后，玩家亲手杀掉40名喽罗便会发生“勒令任务”。

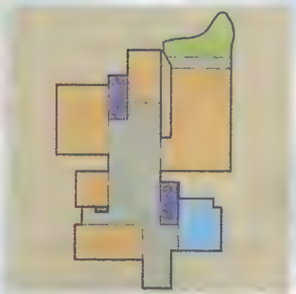
寺夜警

京市街地夜警

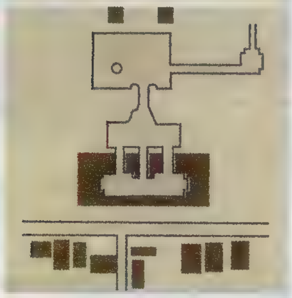
商屋夜警1阶



商屋夜警2阶



神土夜警



岛原夜警

蛤御门前巡察

洛外巡察

连携技阵式大公开

P 玩家　　幹 干部队士
隊 同伴队士　　敵 敌人

二人连携技

01 双龙剑 锷迫诱い

02 草攻剑 立ち木铊刈

14 双龙剑 头骨裂碎(与逆さ串随机出现)
14双龙剑 逆さ串(与头骨裂碎随机出现)

15 草攻剑 砂纹走り(与铁火抽印随机出现)
15 草攻剑 铁火抽印(与砂纹走り随机出现)

三人连携技

03山攻击破剑 乱月

04 山攻击破剑 火车

05 山攻击破剑 仁王立ち

06 双龙剑 锷迫诱い

07 草攻剑 刹那流丽

08八方击破剑 崩波浊流
09八方击破剑 穷鼠二匹

10 八方击破剑 雾散
11 八方击破剑 穷鼠参四

四人连携技

12 八方击破剑 穷鼠死四(全员枪装备)

13八方击破剑 百鬼夜行(全员刀装备)

16 草攻剑 无情突き
16 草攻剑 砂尘

特定人物连携技

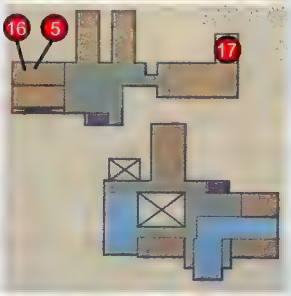
17 冲田连携 灭多突き散华
17 齐藤连携 暗夜赤光

18 永仓连携 连牙狂骚
18 原田连携 禁色钩手返し
18 近藤连携 卧牛断ち
18 土方连携 他力本愿主义

武家屋敷夜警

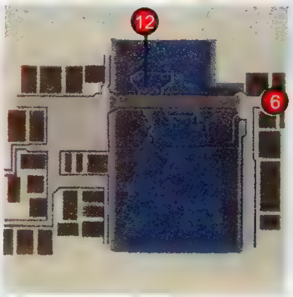
京都御苑夜警

游郭夜警



油小路夜警

大桥周边夜警



街道巡察

© 1998-2003 FormSoftware,Inc.
All rights reserved.

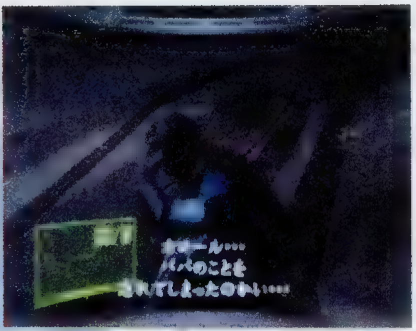
●FROM SOFTWARE●1月22日发售●AV●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量80KB●6800日元●http://www.nebula-en.net/top/

星云 回声之夜

Text：小志幽凉 Design：MW

NEBULA ECHONIGHT

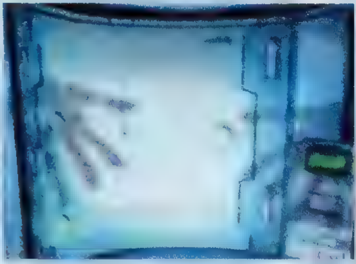
已经发售了约半个月的恐怖游戏《NEBULA ECHONIGHT》（《星云回声之夜》），本刊这期便会一次刊登出该游戏的详尽攻略。这里首先对游戏系统进行一个全面的介绍。



系统部分

往幽灵迷茫的月面设施

新婚夫妇利查和古拉迪雅，两人为了有个难忘的结婚仪式，决定前往宇宙举行这项盛事。然而，两人所乘座的旅客机遇到事外，客机因此而失控坠落在月面上。事件发生后数小时利查从晕眩中苏醒过来，并发觉自己的妻子已不在身边，就这样开始了在月面设施内探索的冒险旅程。

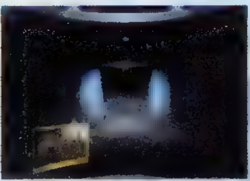


这个掌印究竟是什么？

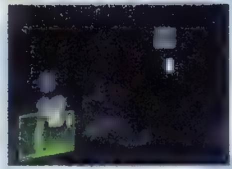
利查能否找回妻子呢？

系统简介

在游戏中，玩家将会扮演的利查这个角色，为寻找未婚妻而在月面设施内探索。月面施设被分成多个区域，各个地区中都存在着亡灵，如何能够达成亡灵们的愿望，让它们升天才是游戏重点所在，而这也是解开这个月面设施内存在的谜的关键之处。

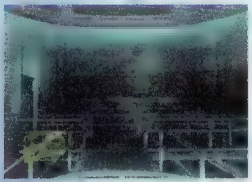


在阴暗的设施内，寂静无声，令人有种毛骨悚然的感觉。



Search Light

玩家手上用作照明的Search Light，能够作强、弱、关闭三种程度的调整，而不同亮度的光所使用的电力也有所差异。当把亮度调整至“强”时，可以更清楚地看到周围的情况，是否存在恶灵也看得一清二楚。如把亮度调整至“弱”时，可以有效抑制电力的消耗，不过视线却变得不清晰了。而最后选择“关闭”的话，由于没有光线周围变得漆黑一片，取而代之的是不会消耗任何的电力。根据目前身处的状况使用Search Light，去适应月面设施内的情况，还要注意节约电力。



另外，当Search Light的电力快用尽时，可以利用液体电池这样的道具来回复。但要留意该道具不能携带的关系，所以要经常注意电池的剩余量。

监视器

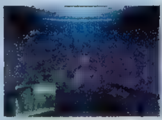
在设施的各个区域，均设置了一定数量的监视器，只要使用这些监视器，便可以对设施内的情况了如指掌。通过操作监视器镜头的移动、画面的拉近或放远等，可以发现一些平常难以察觉到的道具、以及用作解谜的提示等。还有，由于恶灵经常在地图上移动，利用监视器也可把握其身处的位置，有效回避或寻找它们。而在一些弥漫着雾存在着恶灵的场所，监视器虽然可确认他们的位置，但由于恶灵经常改变位置，也未必能在观察后确保自己百分百安全。

连灵体也显示在监视器上。

可以清楚地了解各区域的状况。

留意心跳数

游戏中独特的系统“心跳数”，只要角色在跑动、或遭遇灵体时便会上升，如果心跳的速度没有改善，心跳数到达300时会变成心脏停止的状态，也就是代表玩家已经Game Over了。如要使心跳数下降，除了使用道具“镇定剂”外，只要停止跑动，又或是确认灵体是无害的亡灵时就会逐渐下降直至安定为普通状态。不过，如遭遇的灵体不幸时是恶灵的情况下，当恶灵离得越近不仅心跳数上升，还会使视野逐渐变得狭窄，在这时就必须先回避恶灵，寻找让恶灵变回亡灵的方法。



越接近画面变得越阴暗，心跳数也随之上升。

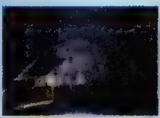
用道具来回复。

灵体的种类

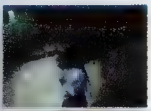
此作中出现的灵体，大致上可分为亡灵和恶灵两种。亡灵是不会伤害玩家的灵体，还可以尝试用语言跟它们交谈。而另一种恶灵的出现，是亡灵遭受到设施内发生的雾的影响，最终变成狂暴化袭击玩家的露体，被他们接触到就有可能马上死亡。如要让恶灵升天，首先必须令他们回复亡灵的面目，设法把设施内神秘的雾驱散。只要雾一旦消失，恶灵就会变回亡灵的面具，然后再跟他们交谈明白其愿望。成功达成亡灵的愿望，除了可令他们升天外，还可以取得重要道具，为解开种种难题制造条件。

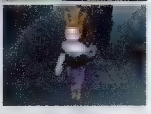
使恶灵升天的流程

发现恶灵
↓
使雾驱散
↓
恶灵变回亡灵
↓
使用道具达成亡灵愿望
↓
亡灵升天



听取亡灵的哭诉，为他们达成愿望。





前面已介绍过此作的基本玩法，而接下来将会正式进入攻略的部分，所有设施和取得道具都能在地图上得到确认，希望帮助各位玩家更顺利地完成游戏。此外，还会讲解一下游戏中的四个结局出现条件。

攻略部分

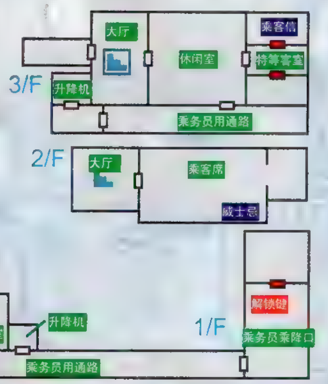
旅客机

1)游戏一开始，利查在旅客机的2阶乘客席苏醒，首先对各乘客席进行调查，可在左方第一排的客席上找到道具“威士忌(ウイスキーボトル)”，由于看不到威士忌放在座位上，因此最好连打○来调查。

2)向前走爬上楼梯到3阶，于“休息室”的通路上遇到位幽灵ダドリー・タングステン。从他那里得知所有人的死讯后，在他面前按□键，使用刚才取得的“威士忌”可令他升天。

3)通过幽灵阻塞的通路，前方的特等客席由于旅客机停电不能进入，只能经由下方的乘务员用通路，前往升降机来到1阶。

4)来到乘务员乘降口，前方的机闸仍处于关闭状态，调查机闸左方的墙壁可发现解锁键，从而开启机闸前往管理区，而在此之前可使用电话进行记录。



管理区

5)向前走来到管理区的净水设施时，会出现一段事件画面，突然出现的恶灵向利查穷追不舍，此时马上转身，向着中央大堂的方向逃走。

6)来到联络通路(净水设施)时，会再出现事件画面，遇上了调查队成员的幽灵クリソベリル・イワノフ。面对最初阻挡利查去路的他，要把手上的“相片”给他看后，他才终于决心让路。向前走，切记取得左方的道具“无线机(ホスト无线机)”和液体电池。这个“无线机”是后段解放调查队成员们的关键。

7)来到联络通路(净水设施)后，有着映像室和仍打不开的作业通路之门，这里可利用映像室来视察周围环境。越过中央大堂进入联络通路(天文台)，会出现事件画面，遇到一位没穿太空衣的神秘男子。神秘男子的房间就是中央大堂隔壁的画室，每当利查令幽灵升天，他就会在墙上画出该人的画像，另外在桌上找到的道具“镇静剂”，注意令指定数目的幽灵升天后还会再出现的。

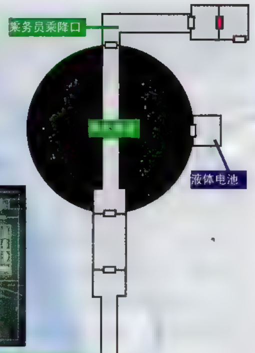
能量区1

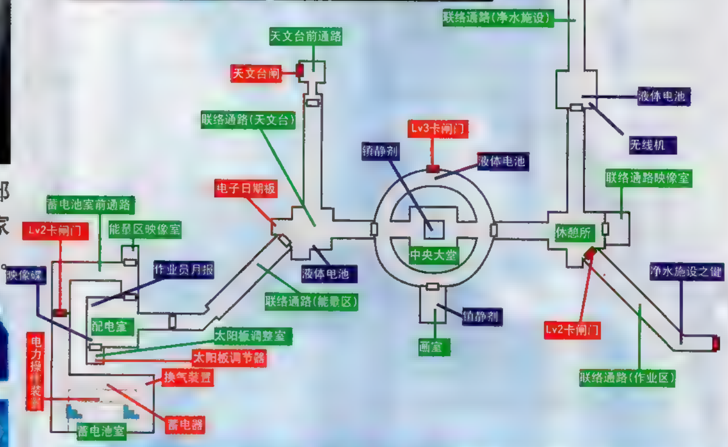
8)继续向联络通路(能量区)的方向走，在配电室的窗户附近遇到因停电找不到女儿的幽灵モンゾ・アロン，接着在桌面上可找到资料道具“作业员月报”。

9)前往下方的太阳板调整室，这里可通过输入日期来调节太阳板，而令电力恢复的日期，就是目前的日期，这可在联络通路(天文台)墙上的电子日历处得到确认。把电子日历闪烁的3个模式组合，可得出日期是“2044/08/13”，向太阳板调整机输入此日期便能令电力恢复。

10)回到配电室，发觉烦恼中的幽灵已不存在了，取而代之是幽灵留在地上的道具“映像碟(映像ディスク)”，拾起后向着幽灵前往的中央大堂走。

11)由于电力恢复，中央大堂往下方的两条电梯已能运作，往下走终于在居住区入口前找到刚才的幽灵，然而他似乎不能进入。





居住区1

12)进入居住区通路，会发现一位少女恶灵向利查袭击，此时以奔跑马上逃到右方的居住区映像室，利用映像机观察少女恶灵的位置。

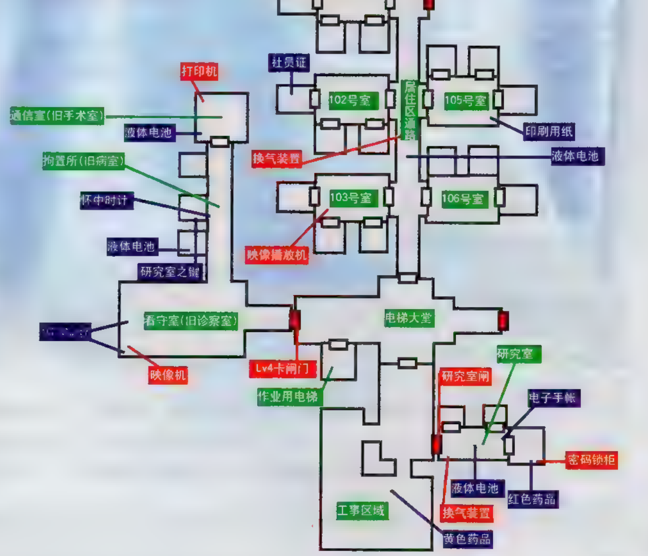
13)看着映像机，会发现102号室的寝室内隔床放着证件状物品，所以当看到少女恶灵走进103号室或106号室时，乘着机会马上走到102号室，于隔床上取得道具“社员证”，有了此道具便能操作换气装置，使幽灵变成恶灵的雾驱散。

14)这部分的换气装置就在102号室与103号室之间的墙上，即使被恶灵发现也好，只要走到换气装置前使用“社员证”，成功令雾驱散后少女幽灵就能回复本性。

15)前往105号室可找回少女幽灵カロール・アロン，她看来也在找自己的爸爸，只要对着桌上的映像再生机使用“映像碟”，把她拍摄爸爸的映像播放出来，就能令她离开房间跟爸爸团聚。在两人升天后在地上留下了道具“发夹(ヘアバンド)”，拾起后回到中央大堂。

16)于中央大堂中央的地球仪附近，再次遇到调查员幽灵クリソベリル・イワノフ，他正为死亡时身边的少女担心着。把刚才拾到的“发夹”交给他可以令他安息，从他手上接过道具“电梯钥匙(エレベーターキー)”后便升天去了。

17)再次回到居住区，本次向着下方走，首先在工事区域内拾取道具“黄色药品”，不过这道具到游戏终段才能使用 。接着进入作业用电梯内，向着层数按钮使用“电梯钥匙”，把锁着的地下一阶开放，从而到达研究区。



研究区

18)来到研究区，由于需要Lv1卡才能进入闸门，所以只能先向研究区通路走。在该处，会遇到嬉弄利查的小孩子幽灵，由于找不到其位置暂时不理。

19)向下走来到植物工场，这里会遇到孪生少女恶灵，不过只要从两侧移动应该不易被发现。而在右方的墙上会发现通风口按钮，按键收下植物后，可以从研究区第一映像室处看到左上角的植物架上放了布偶。

20)回避过孪生少女恶灵到达栽培管理室，这里的柜内不但放有两颗液体电池，墙上还有换气装置，另外从挂在墙上的绿色箱内可找到道具“栽培槽之键”。

21)回到植物工场，刚才的孪生少女幽灵カタリナ・ポルックス和クラリナ・ポルックス已回复正常，两人正在寻找狮子布偶。向右侧未损坏的装置前使用“栽培槽之键”，开始移动栽培槽内的栽培架。这里绿色键代表存在栽培架，白色键代表空着的位置，只要按白色键相邻的绿色键，便可令该格栽培架移动。接着需要把左上角的栽培架移动至右下角后，再按动下方的蓝色键，便可释放出栽培架取得道具“狮子布偶(ぬいぐるみ)”。另外在中央的栽培架上还放置有道具“镇静剂”，此外留意左下方的栽培架已坏掉不能移动。

22)拿着“狮子布偶”在孪生少女幽灵前使用，可以令两人安息升天。接着回到研究区前往男厕，可于最后放杂物的格内找到道具“玻璃清洁剂(ガラスクリーナー)”。

23)接着再前往女厕，向着厕盆前破碎玻璃镜上使用“玻璃清洁剂”，成功发现小孩子幽灵ヤヌシュ・ポルックス。回到研究区通路再次遇到他，向担心妹妹的他使用“狮子布偶”，终于成功令他升天并留下道具“Lv1卡(レベル1カードキー)”，如此便能进入被上锁的Lv1闸门了。

24)利用“Lv1卡”把附近的两扇门打开，先前往研究区第二映像室观看水产实验场的情况。在这里除了看到在水中的幽灵外，还有一位对镜头起反应的神父恶灵。首先移动1号镜头，把神父恶灵引过去，然后前往水产实验场，经由右方的通路(不上楼梯)按X键向前冲作强行突破，直至成功闯入养殖管理室为止。

25)于养殖管理室内进行换气步骤后，接着便是解除放水器的密码锁，操作水产实验场的水位高度。事实上解锁的密码就隐藏在鱼类海报上，拿密码锁只能输入“A～E”英文字母作对比便能找到。对比后发现符合条件的名字只有“dace”一个，向密码锁输入“DACE”便能解锁。

26)回到水产实验场操作水管装置，把水槽内的水转换后，前去操作水槽升降机上升并进入其中，可在里面可找到道具“护身符(お守り)”。接着进入上方放掉水的水槽，于槽内的角落里可找到幽灵ヴィクター・ニッケル，把“护身符”交出可令他升天，并掉下道具“绿色币形巧克力(コインチョコ)”。这里要留意交“护身符”给幽灵的位置，可能要微调位置才能把交出。

27)离开后在途中可能遇到调查员幽灵，暂时可以不理，先回到电梯大堂，以“Lv1卡”解除左方闸门锁。来到重力制御室内，可在地上拾到道具“首轮”，不过这道具暂时没用处。然后调查前方的重力制御器，按“STOP”把重力训练室的无重力状态解除。

28)进入无重力训练室内，首先在地上收取道具“红色币形巧克力(コインチョコ)”。然后跟胖子幽灵オリバー・モリブデン谈话，他看来渴求吃巧克力。

29)把在水产实验场和刚才拾到的“绿色币形巧克力”、“红色币形巧克力”交给他，接着回到训练室外的通路，把该处的椅子翻开，可以找到道具“金色币形巧克力(コインチョコ)”。把三颗巧克力交给胖子幽灵后，这次他要求喝饮品。在离开前，先取得他面前的道具“开罐头机(缶オープナー)。”

30)先前往食料库，由于这里的换气装置被恶灵看守着，所以必须利用开启发声的箱来引开恶灵。如图中的数字那样，顺序逐一打开箱子，如此便能引开恶灵且不被发现，最后便是开启(6)号箱子并进行换气。

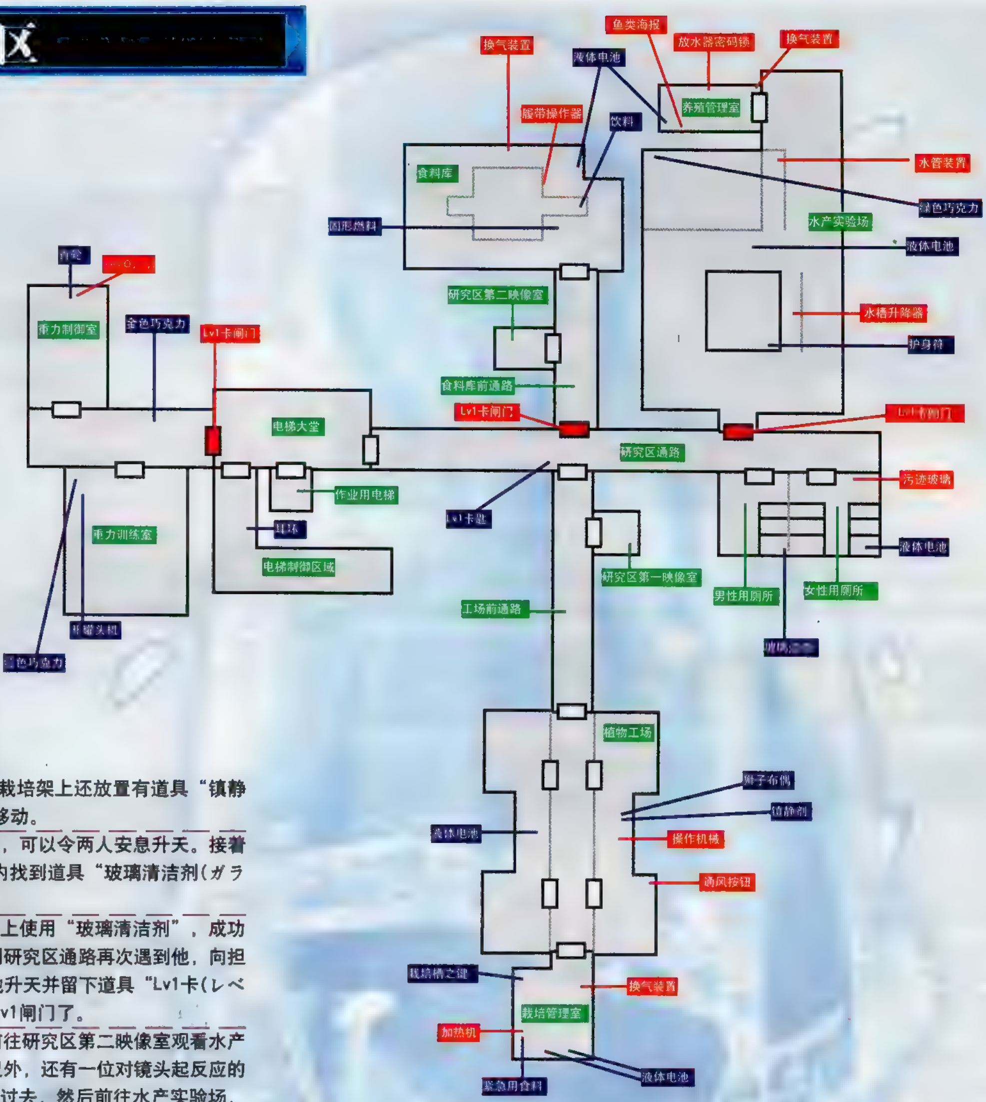
31)成功换气后，对后方的履带操作器按键，把当中的道具“罐饮料”拉出并取得。而在履带附近变回幽灵的ビッグス・コベリン在烦恼不能开启罐头，在此向他使用“开罐头机”达成其心愿。然而罐头只是燃料，灰心的他扔下罐头走了，这里先收起地上的道具“固形燃料”。

32)再次前往栽培管理室，向桌上的加热机使用“固形燃料”，借此把上方的食料加热取得道具“紧急用食料(非常用食料)”。

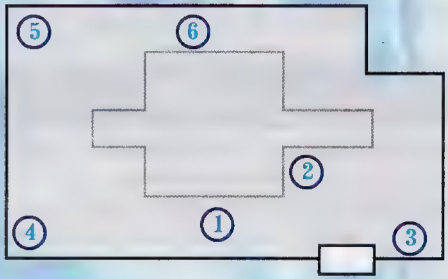
33)回到电梯大堂，发现原被盆栽阻塞的电梯制御区已能进入，进入电梯制御区把“紧急用食料”交给幽灵ビッグス・コベリン，兴奋的他拿着食料给妻子，不过似乎还欠缺什么似的。

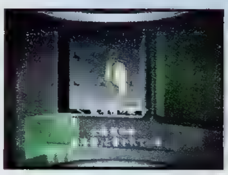
34)到制御区尽头跟他妻子アキ・コベリン谈话，知道她还希望找回耳环。事实上耳环近在咫尺，就在这个电梯制御区内，取得地上拾到的道具“耳环(ピアス)”后，交回给他的妻子终令两人升天。

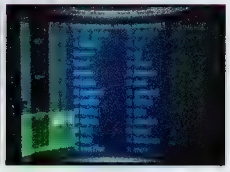
35)回到重力训练室，把“罐饮料”交给胖子幽灵，也终于让他满足并升天。拾取留下的道具“Lv2卡(レベル2カードキー)”，可以前往他提到过的作业区了。



食料库开箱顺序



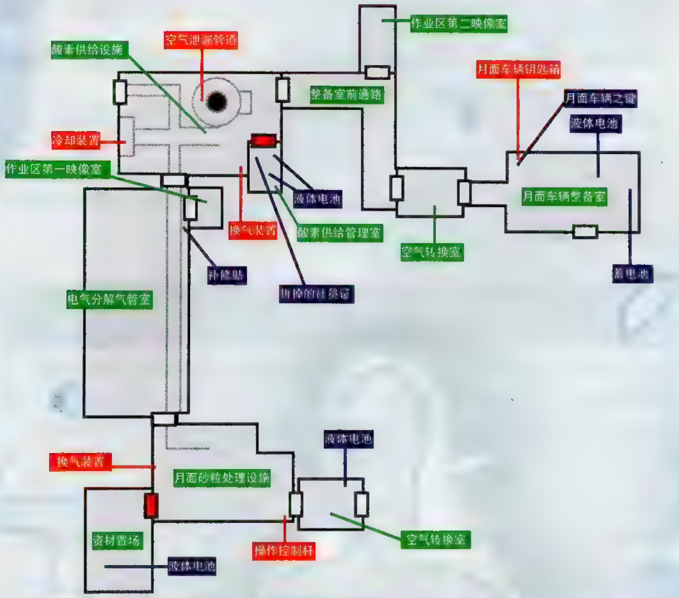




作业区1

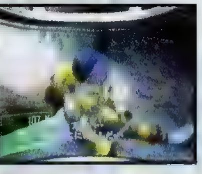
36)经由作业电梯回到居住区，再回到与中央大堂相邻的休憩所，这里会出现妻子的幻像，接着向右下方前往联络通路(作业区)的闸门使用“Lv2卡”进入其中。而在前往联络通路(作业区)的途中，会再次遇到神父恶灵，先逃到休憩室回避，然后再进入会发现他已离去。在电梯带上，会听到什么卡着的声音，调查黄色的东西可取得道具“净水设施之键”

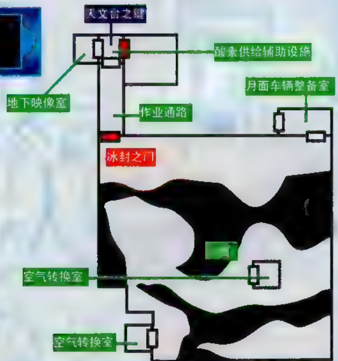
37)来到作业区后，往下方走到达月面砂粒处理设施，这里虽然存在换气系统，不过手上的社员证却不适用。在这里的调查员恶灵在睡觉，定时出现的机械嘈杂声会令他醒来，记下嘈杂声出现的时机，趁着嘈杂声停止和再出现之间的时间(约出现声响5次)间隙，马上前去操作空气转换室旁的操作操杆，令机械停止不再出现嘈杂声，然后可安然前往转换室方向走到面上。



月面1

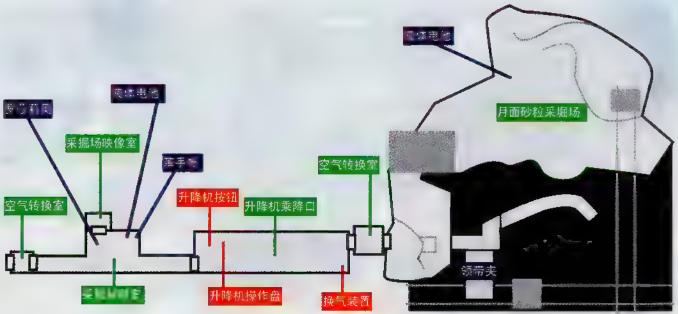
38)来到月面上，按X键作跳跃可跳过裂缝，而坐在往上方通道处的幽灵，由于他希望取回音乐盒所以爱莫能助暂时搁置，先进入月面另一空气转换室前往采掘区。





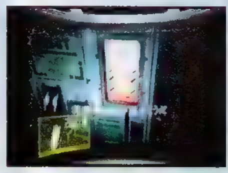
采掘区1

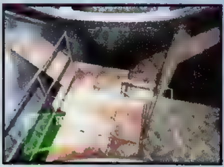
39)来到采掘区的采掘制御室，在前往升降机乘降口的途中再次遇上神父恶灵。先进入采掘映像室观察神父恶灵的情况，跟以往相同，以镜头来引诱神父恶灵，本次把他引诱到1号镜头附近。接着离开映像室，在被发现的情况下按X键逃跑到升降机乘降口，以最快速度按动升降机按钮召唤升降机，在乘上升降机后拉动升降机操作盘往下去。由于神父恶灵脚步慢应可在心跳到达290之前逃避过去，如成功的话来到换气装置前已告安全，可慢慢地进行对这个区域的换气。



40)从空气转换室来到月面砂粒采掘场，经由生锈通路来到对岸的墓地，这里有一位老婆婆幽灵ナンシー・スピネル，但未能助她升天。经由墓地后方的斜路上山去，于山顶会发现移动的铁台，乘坐铁台到达下方，会发现下方还存在另一水平移动的铁台。看准铁台移动到水平铁台上方时马上跳下去，这里掌握的时机要准确，可能要多试几次才能成功。

41)经由水平铁台来到生锈通路的高台上，在该处可找到道具“领带夹(ネクタイピン)”，是后期令老婆婆升天的道具，取得后便可离开采堀区。而在离开采堀区前，记着取得采堀制御室的资料道具“革手帐(革张りの手帐)”和液体电池。





作业区2

42)回到月面，由于往月面车辆的通路被幽灵阻挡，因此只好绕道，经由空气转换室后方的路走，接着从高崖跳到对岸高崖，前往月面车辆的房间。

43)前往作业区第二映像室，首先观察月面车辆整备室，会发现月面车辆钥匙箱上写着“1208”这样的数字。接着再观察酸素供给管理室，当看着桌上时会出现过去的片段，描述研究员取得红色石的事。最后，观察酸素供给设施，当看到大桶扶手上的痕迹时也会出现过去的片段，更发现对话的两人收藏了修补贴。

44)根据过去片段提供的讯息，前去管道附近寻找修补贴。最后，终于在电气分解室内，作业区第一映像室左方的管道上，找到摆放着的道具“修补贴(补修テープ)”。

45)再次回到酸素供给设施，这次沿着长梯爬到大桶之上，在上方横向管道的空气泄漏缺口使用“修补贴”，在成功使警报消失之余，酸素供给管理室的门也打开了。

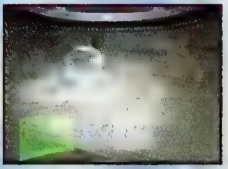
46)由于修补管道后一位恶灵前来观看，所以只能向顺时针方向移动，然后俯视着长梯按〇键沿梯爬回地面酸素供给管理室。

47)进入酸素供给管理室，于桌上找到一个发声机械人，从机械人处知道收件人的儿子的生日是5月24日。接着，在椅子上还可找到资料道具“作业日志”，另外在垃圾箱内可找到道具“折掉的社员证(折れた社员证)”。

48)回到月面车辆整备室，这次向月面车辆钥匙箱调查，首先输入箱的ID号码“1028”，然后再输入刚才取得的密码“0524”，成功开箱取得道具“月面车辆之键”，从而开启月面车辆的车门，取得放在里面的道具“蓄电池”。

49)再次回到酸素供给设施，在冷却装置处使用“折掉的社员证”，让蒸气的热力令合金制的社员证回复原状，从而取得道具“役员社员证”。

50)利用“役员社员证”，终于成功令换气装置确认ID进行换气，接着前去寻找看着泄气管道的幽灵エーリオ・ダトー，除可令他升天外，还可取得掉下的道具“Lv3卡(レベル3カードキー)”，接着就可以回到中央大堂了。当然，月面砂粒处理设施的换气装置也可用“役员社员证”来换气了。



能量区2

51)Lv3闸门就是中央大堂居住区对侧的大门，不过在进入Lv3闸门前，建议先为“蓄电池”进行储电，前往能量区的映像室，观察蓄电池室内恶灵的动向。当看到他刚离开台上的电力操作装置时，马上进入房间并到该装置前，调查左方的电力显示计。只要等待两个能量指标到达最高点时按键，便能使这里的电力恢复，可以进行换气步骤。

52)为蓄电池室换气后，走到蓄电器前的幽灵ダン・ベルトラント处，只要把“蓄电池”交给他，不但可以令电池完全充电，更可以让他升天。而在离开前，记着取回放进蓄电器里的蓄电池。

宇宙港

53)回到中央大堂，向Lv3闸门使用“LV3卡”前往宇宙港。先进入当中的乘务员室，控制列车从宇宙港侧面来到这边的中央一侧，接着便可乘坐列车。

54)在列车上，会出现遇到调查员女幽灵スクテルド・ライスカヤ的事件，她愿意到乘务员室协助利查控制列车起动，另外也说出了希望找回项链的请求。

55)利用列车上的通信机器，吩咐女幽灵控制列车到宇宙港，接着先前往联络线映像室观看整备员用通路。除了看到神父恶灵在该处外，从3号镜和4号镜处发现两个小型换气装置，这里必须让两个装置完全开动才能进行换气，由于必定会被神父恶灵发现，所以动作必须要较快，最好先开动右下方，然后再开动左上方装置。另外观看宇宙港休息室绿色的发光地面，会出现过去的映像。

56)使整备员用通路的雾驱散后，经由宇宙港休息室前去搭乘者用通路，开动右方的电梯启动装置，借此令站在换气装置前的老婆婆恶灵来到下方，从而启动换气装置。令雾驱散后，前去找老婆婆幽灵リチア・ターナー，她因为爱猫失踪而伤心。在这里利用“首轮”的钥匙，把老婆婆下方的行李袋打开，从而取得道具“呼铃”。

57)往上走进入宇宙船内，首先从操纵室的映室器观看船内部，可发现休息室右下方的床尽头存在猫幽灵。在居住空间取得资料道具“调查队日志”和液体电池后，在看到猫幽灵的位置使用“呼铃”，这样猫幽灵便会跟随着利查走。

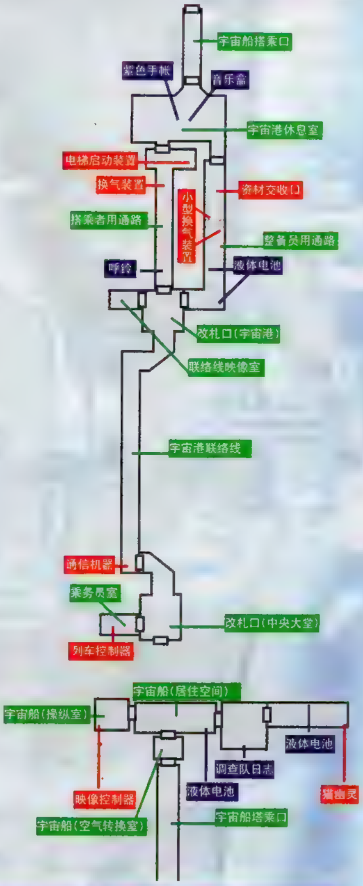
58)带着猫幽灵来到宇宙港休息室，因为它知道主人就在附近而扑上去，穿过椅子底时令音乐盒出现，这样就可取得道具“音乐盒(オルゴール)”。接着回到搭乘者用通路找老婆婆幽灵，找回爱猫的她终于升天，而在她消失的位置可拾到道具“项链(ペンダント)”。

59)接着前去整备员用通路，于资材交收口的右方，会发现在外希望利查协助的作业员幽灵。由于他希望得到的东西就是音乐盒，所以向资材交收口使用“音乐盒”，便能使他喜悦地离去。

60)回到宇宙港入口处的乘务员室，把委托的“项链”交回给女调查员幽灵后，她会说出调查队6人发生意外的事。接着再把“无线机”给她看，她会把道具“叶卷”交给利查，说只要找到队员ペグマ的话相信能修理好无线机。

61)前往作业区的月面砂粒处理设施，把“叶卷”交给该处的调查员幽灵イーゴリ・ヒンガン看，惊讶的他马上前去资材置场找另外两位同伴アーリャ・ユークセン和フリスチーナ・ペグマ，接着只要把“无线机”交给其中一位看，不但能把无线机修理好，更因成功跟队长通讯，这三人也升天去了。而在离开前，记住先取回地上的“无线机”。

62)依照调查员的队长所说，前去中央大堂隔壁的联络通路(天文台)，于左方的椅子前找到队长セルゲイ・デクロワゾー。向他使用“无线机”，得知部下死讯的他希望利查找出自己遗失的怀中时计，从他手上接过道具“Lv4卡(レベル4カードキー)”后，他也终告升天了。



采堀区2

63)取得“Lv4卡”后，建议先回到管理区，向着净水设施方向走回旅客机，由于净水设施的雾已驱散不用再害怕恶灵。前往旅客机1阶的发电室，把已充电的“蓄电池”放入紧急发电机，终于成功令旅客机恢复电力。回到净水设施，向中央的操作台使用“净水设施之键”，可以令走廊的位置改变，从而进入右方房间令该处的幽灵マーティン・ハーキマー升天。

64)接着前往3阶的特等客席，由于电力恢复现在才能进入，在左方的客席中遇到尸体，而在他身边放有道具“乘客信(乘客の手纸)”。只要顺序把“乘客信”和“领带夹”交给采堀区的月面砂粒采堀场内，墓地处的老婆婆幽灵，便能成功令她升天。

65)另外在月面处的作业员幽灵，如已把“音乐盒”交给宇宙港相同打扮的作业员，现在前去找他会出现事件，可以同时令他们两人ネイサン・ゴールド和アラン・コールマン一起升天。

居住区2

66)令其他幽灵升天后前去居住区的电梯大堂，向左方的Lv4闸门使用“LV4卡”进入看守室。进入后于左上方遇到看守的幽灵クラーク・ブロシャン，首先使用下方的映像机观察环境，当看到拘置所3号镜头的闸门前的足迹时出现过去映像，知道闸门下是放了什么的。接着观察通信室的1号镜头，当看到墙壁上的掌印时再次出现过去的映像，知道在居住区105号室放了书类用纸。

67)前往居住区的105号室，可于左上方的柜顶找到道具“印刷用纸”，由于此用纸不易看到所以要细心留意。接着前往通信室，向左上方的打印机使用“印刷用纸”，把此印刷用纸放入打印机内。接着再调查右方的电脑，按“PRINT OUT”打印出释放囚犯的用纸，取得道具“公式许可书”。

68)把“公式许可书”带给看守室的幽灵看，除了令他松了一口气升天外，也终于能解放拘置所2号室的囚犯幽灵ヘンリー・ポリバス，从他手上接过道具“研究室之键”后，他也升天去了。

69)在离开前，根据过去映像的提示，可以在2号室的闸门缝隙处拾取道具“怀中时计”，把它交给宇宙港的调查员女幽灵也可令她升天。

70)前去居住区的工事区域，利用“研究室之键”可打开该处右方锁着的闸门进入研究室，在里面除了可进行换气外，在桌上还可取得资料道具“电子手帐”。接着在房间内，存在一和密码锁柜，根据“电子手帐”最后一页的提示，密码跟“ORB”的颜色有关，因此可推断密码就是“橙、红、蓝”。输入密码颜色“橙红蓝”打开柜子，取得当中的道具“红色药品(赤い药品)”。

月面2

71)在离开研究室时出现生化人ケネス前来的事件，接着前去月面附近的采掘区，于采掘制御室的祭坛前找到神父幽灵ニース・ゲッチェル。担心信仰者们的他，把道具项链“罗莎莉奥(ロザリオ)”交给利查后，阻止了心中的憎恶而升天去了。

72)再次回到月面之上，前往左上方的冰封之门前，分别使用“黄色药品”和“红色药品”，可以令冰块溶解而进入其中。跟里面的夫妇幽灵ジェフリー・アンブリゴ和カーラ・コニカルコ谈话，并把神父给予的“罗莎莉奥”交出，除了可以令他们升天外，还取得留下的道具“天文台之键”。而在离开前，利用此处的映像机看月面，可以看到冰封之门处的过去片段。

73)回到管理区的中央大堂，经由联络通路(天文台)前往天文台前通路，只要向上锁的门使用“天文台之键”，便能找回妻子古拉迪雅完成游戏。

全游戏完

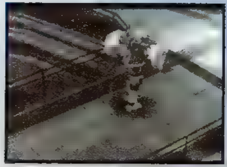
四个结局的出现方法

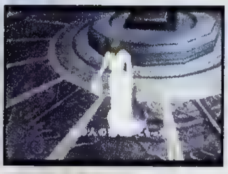
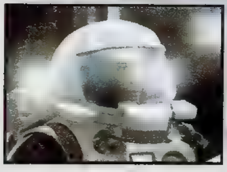
普通结局

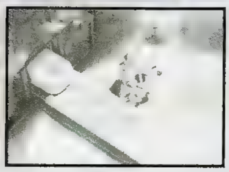
游戏中一共存在四个结局，其中两个是普通完成游戏，在找到妻子古拉迪雅时出现的选项，是否接着她手上的红色石会出现两个结局。

真正结局

而另外两个结局，首先必须令基地内所有的幽灵升天，然后前去联络通路(天文台)找生化人ケネス，接着在画室的桌上可以找到开启居住区作业电梯B2的道具“主钥匙(マスターキー)”。前往B2层的地下通路的所长室，取得该处的“白金指轮(プラチナリング)”和“给古拉迪雅的字条(クラウディアへの手纸)”，然后再前往天文台的房间，根据最后选项会出现另外两个结局，还知道玩家所控制的只是利查生化人的真实。





全幽灵、过去记录100%取得一览

前面的攻略中已经刊登出了游戏的完全爆机方法和4个结局的出现条件，最后补充上与所有幽灵的相遇位置和使其升天的方法，另外还有达到“过去记忆“100%的取得位置。而在取得过去记忆时，必须要把镜头拉至物体的最近处来观看绿色发光的痕迹。另外当中要留意宇宙港的3个映像，如不在乘务员室的女幽灵升天前取得，将会无法再取得。

幽灵场所

幽灵	遇见场所	升天方法
クラウディア・セルファー(女性)	手持相片	—
SW-W105(女性型)	旅客机2/F乘客席	—
ダドリー・タングステン(男性)	旅客机休闲室	把威士忌(ウイスキーボトル)交给他
マーティン・ハーキマー(男性)	管理区净水设施	以净水设施之键开动装置后到独立房间找他
クリソベリル・イワノフ(男性)	管理区联络通路(净水设施)→中央大堂	把威发夹(ヘアバンド)交给他
ケネス・リビングストン	到达联络通路(天文台)遇上	—
モンゾ・アロン(男性)	管理区中央大堂	在105号室播放映像碟(ディスク)给他女儿看
カロール・アロン(女性)	居住居通路→105号室	在105号室播放映像碟(ディスク)给她看
ニース・ゲッチエル(男性)	采掘区采堀制御室	令居住区拘置所的ヘンリー・ポリバス升天后前去找他
カタリナ・ポルックス(女性)	研究区植物工厂	把狮子布偶(ぬいぐるみ)交给她们
クラリナ・ポルックス(女性)	研究区植物工厂	把狮子布偶(ぬいぐるみ)交给她们
ヤヌシュ・ポルックス(男性)	研究区通路	把狮子布偶(ぬいぐるみ)交给他
ヴィクター・ニッケル(男性)	研究区水产实验场	把护身符(お守り)交给他
ビッグス・コベリン(男性)	研究区食料库→电梯制御区域	先后把开罐头机(罐オープナー)和紧急用食料(非常用食料)交给他
オリバー・モリブデン(男性)	研究区重力训练室	把3枚金币形巧克力和罐装饮料交给他
ダン・ベルトラント(男性)	能量区蓄电池室	把蓄电池交给他
イーゴリ・ヒンガン(男性)	作业区月面砂粒处理设施→资材置场	先后把叶卷和无线机(ホスト无线机)交给他
ネイサン・ゴールド(男性)	月面	在宇宙港整备员用通路处把音乐盒交给アラン・コールマン后前去找他
ナンシー・スピネル(女性)	采掘区月面砂粒采堀场	先后把乘客信(乘客の手紙)和领带夹(ネクタイピン)交给她
所长(男性)	电梯2B所长室	—
エーリオ・ダトー(男性)	作业区酸素供给设施	修补漏气管道及进行换气后前去找他
アーリャ・ユークセン(男性)	作业区资材置场	把无线机(ホスト无线机)交给他们
スクテルド・ライスカヤ(女性)	宇宙港乘务员室	把项链(ペンダント)交给她后，最后再把怀表（怀中时计）交给她
リチア・ターナー(女性)	宇宙港搭乘者用通路	利用呼铃引导猫幽灵回到她身边
アラン・コールマン(男性)	宇宙港整备员用通路	把音乐盒交给他后，到月面找他
ルチル(猫)	宇宙船居住居域	使用呼铃引导她回到リチア・ターナー身边
フリスチーナ・ベグマ(女性)	作业区资材置场	把无线机(ホスト无线机)交给他们
セルゲイ・デウロワゾー(男性)	居住区联络通路(天文台)	把无线机(ホスト无线机)交给他
ノーマン・スピネル(男性)	旅客机特特客室	—
アキ・コベリン(女性)	研究区电梯制御区域	把耳环(ピアス)交给她
クラーク・ブロシャン(男性)	居住区看守室	把公式许可书交给他
ヘンリー・ポリバス(男性)	居住区拘置所	把公式许可书交给クラーク・ブロシャン后找他
ジェフリー・アンブリゴ(男性)	作业区酸素供给补助设施	把罗莎莉奥(ロザリオ)交给他们
カーラ・コニカルコ(女性)	作业区酸素供给补助设施	把罗莎莉奥(ロザリオ)交给他们

全23个过去记录场所

名录名称	场所	镜头	位置
ペンチ引きずる迹	管理区休憩所	3	映像室外的地上
阶段の足迹	能量区蓄电池室	1	左方楼梯的台阶
コンプを掴む手	居住区103号室	1	桌上的杯子附近
プレートを滑る手	居住区通路	1	101号室的牌上
药品容器の迹	居住区工事区域	2	中央的架上
床に残る足迹	研究区电梯制御区	2	走廊尽头的地上
壁を殴る拳	研究区工厂前通路	2	右方的墙壁上
コンベアに落ちる人影	研究区食料库	1	履带的末端
猫の足迹	研究区重力制御室	2	操作盘之上
转がるコイン	研究区重力训练室	1	右排的椅子下
祭坛につかれた两手	采掘区采掘制御室	3	左方祭坛之上
ボックスに残る手の迹	作业区月面车辆整备室	1	月面车辆键箱左方
矿石の迹	作业区酸素供给管理室	1	右上方的桌子上
蹴られたコンテナ	作业区资材置场	1	右下方白箱附近的地上
壁に残る人影	作业区电气分解气管室	1	最右方门墙壁上
手すりを掴む手	作业区酸素供给设施	1	大桶中央的扶手
投げ出された足	宇宙港改札口(中央大堂)	1	右方入闸机前的地上
オルゴールの迹	宇宙港整备员用通路	2	打开柜后投映靠左的柜内
逃げる猫の足迹	宇宙港休息室	1	中央凌乱的玻璃樽地上
时计を掴む手	居住区拘置所	1	002号室门的左下角
张り纸に残る手の迹	居住区通信室	1	墙上的撕破纸张
独房内の足迹	居住区拘置所囚室内	3	门下方的痕迹
月面の残る足迹	月面冰封通路	2	右上方冰封之门上

PS2

大攻略

●日本一SOFTWARE●预定1月22日发售●SRPG●1人玩●CD-ROM
●记忆容量287KB●6800日元（限定版8800日元）●http://www.nippon1.co.jp/

PHANTOM BRAVE
Text：风之使者 Design:Kennie

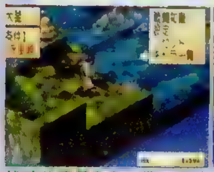
继日本一SOFTWARE的《魔界战记DISGAEA》后，又一SRPG超劲作《PHANTOM BRAVE》诞生，《PHANTOM BRAVE》的战略性、自由度更高，让玩家享受真正SRPG的乐趣！本期先刊登序盘攻略法、战斗系统解说及详尽技能一览表。

攻略第1回

序盘故事攻略＆完全系统解说

地图攻略 第1～2话

《PHANTOM BRAVE》的战斗很着重高低差和坡度两种地形要素，道具初期配置和PROTECTION效果都是影响胜负的关键。跟一般SRPG相比，《PHANTOM BRAVE》在战略上需要花费更多时间思考。以下是第1至2话的攻略法。


战斗前观看角色一览，再确认敌人数量和位置，知己知彼，百战百胜！

调查每一个敌人的能力。

◆取得珍贵道具"水龙之剑"!!

开始第1话之前，可以进入TUTORIAL地图（チュートリアル），电脑会为你解说各种基本系统。在TUTORIAL地图中还会有珍贵道具"水龙之剑"登场！立即派商人凭依上水龙之剑，待REMOVE时带回小岛。通关后，便不会有第二次机会进入TUTORIAL地图，若没有拿到水龙之剑，建议RESET游戏重玩。

在练习模式出现珍贵道具"水龙之剑"，派商人马上取得它！

【第1话 恶灵凭依（悪霊憑き）地点：产石岛】

第1话的任务目的是接受斯玛奥沙（シマオサ）的委托，前往石产岛击败"白狼骑士团"。整体难度偏低，适合初学者用来熟悉战斗系统，学习怎样育成角色，如何有效地消灭敌人。

建议在1-2锻炼角色LV

◆1-1 枯毁的采掘场

加入同伴：ミスティック（1回合）

没有障碍物的战场，需要跟5只史莱姆（スライム）战斗。敌人LV很低，初期配置附近有些道具，凭依后会增加HP30%及强化30%，对战斗非常有利。在距离史莱姆较远的位置有一个神秘主义者（ミスティック），别忘记令他加入啊。

◆1-2 不毛的居住地

加入同伴：改造屋

玛洛妮眼前出现了红色的史莱姆，全灭史莱姆后，才可以击倒红色史莱姆。这关可利用PROTECTION效果令击倒史莱姆的经验值变成两倍，歼灭改造屋周围的史莱姆，便可夺得PROTECTION效果。

◆1-3 原始之仪式台

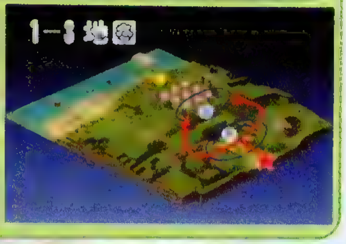
加入同伴：オウルナイト、オウルガード（2回合）

在A点派灵魂凭依道具，在B点击倒BOSS。

虽然除BOSS"ラファエル"以外的都是LV很低的敌人，不过敌人数量很多，要有长期战的准备，小心用尽了所有战斗角色啊！史莱姆的攻击力很低，只有BOSS的"パワークラッシュ"攻击对玩家有威胁，接触BOSS后马上集中攻击它，并优先解决它，再歼灭其他喽罗就可过关。

BOSS：ラファエル（LV3）

ATK值高，能够一击消灭一个后卫角色。他会装备着史莱姆攻击玩家，不过装备后的能力没有太大改变，应使用前卫角色围攻他。



★＝玛洛妮；●＝BOSS；●＝喽罗兵；
红色箭头＝建议进军路线

【第2话 华鲁拿特登场（ウォルナット登场）地点：风游岛】

本次来到风游岛冒险，主要敌人是使魔，战法与第1话不同，需要对角色们作一定程度锻炼，这样才有足够能力过关。地图上会有爆弹、蘑菇、武器等各类道具出现，别忘记带走道具啊！

在2-1打倒使魔可有效地提升LV。

◆2-1 风精之歌声

加入同伴：魔导合成师

与敌人的距离较近，开始不久后便会进入战斗。先击倒魔导合成师的4只使魔，可获得1.5倍经验值和金钱。重复进行这关，把我方角色平均提升至LV4～5。

◆2-2 诅咒的大釜

加入同伴：没有

地图中央有一条河流相隔，河的对岸有中立的蘑菇人（エリンギャー）和长剑，蘑菇人会将附近的道具投出场外。为了确保有足够道具凭依，应该率先击倒蘑菇人。

◆2-3 南风之呼声

加入同伴：没有

先消耗1、2位置的杂草，令敌人的PROTECTION无效化。

除BOSS华努拿特（ウォルナット）以外的敌人都是中立势力，必须全灭敌人方可过关。华努拿特会使用范围攻击技能"P・バーガンディ"，一开始不要太接近敌人，让华努拿特和其他敌人自相残杀，互相扣减HP，最后玩家再上前一次消灭他们。玛洛妮周围的道具含有强化20%、HP回复20% PROTECTION效果，凭依上该道具，对战斗有利。

BOSS：ウォルナット（LV6）

"P・バーガンディ"是炎属性范围攻击，对炎属性耐性低的角色切勿单独接近BOSS，应该全体一起上去进攻，在短时间内干掉他。

★＝玛洛妮；●＝BOSS；●＝喽罗兵；
红色箭头＝建议进军路线

©2003 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

【战斗6大重点彻底解说】

◆1.战斗前确认各人物的"REMOVE"

了解角色们的REMOVE值。

战斗前必须确认角色们的"REMOVE"值，REMOVE即是角色的行动次数，当行动次数降至0，角色的灵魂便会强制返回原本的道具，根据不同角色的REMOVE值，要采用适当的战术。通常会先将REMOVE值低、回收道具机率高的商人凭依(CONFINE)在看重的道具上，尽早将道具带回小岛。

各职业REMOVE一览表：

REMOVE	职业
8	杂鱼兵士（ザコ兵士）等
5	ASH、治疗师（ヒーラー）等
4	商人、迷宫师（ダンジョン师）等
3	魔女（ウィッチ）等

◆2.决定CONFINE的道具

凭依前必须确认道具的能力。

凭依上道具之后，角色能力会大幅改变。凭依前需确认道具的能力，战士系需要提升HP、ATK和DEF的道具，魔法师系则需要INT、RES和SPD的道具，这样才能发挥角色们的特长。

各职业推荐凭依道具：

职业	推荐道具
ASH（アッシュ）	岩系、石头（ストーン）系
战斗（ファイター）	岩系、蘑菇（キノコ）系
女骑士（レディナイト）	木系、石头（ストーン）系
改造屋	爆弹系、石头（ストーン）系
魔导合成师	花系、草系
称号师	古木系、蘑菇（キノコ）系
魔女（ウィッチ）	灵木系、花系
神秘主义者（ミスティック）	仙人掌系（サボテン）、爆弹系
治疗师（ヒーラー）	种子系（タネ）、灵木系
迷宫师（ダンジョン师）	海星系（ヒトデ）、流木系
商人	草系、仙人掌系（サボテン）
杂鱼兵士（ザコ兵士）	仙人掌系（サボテン）、流木系

这里顺便讲讲经验值系统，即使在战斗中没有击倒过敌人，只要参加战斗就可以获得经验值。利用迷宫师制作高LV的自然生成迷宫，然后进入迷宫冒险，虽然有被全灭的危机，但如果成功突破迷宫，说不定可一次增加10级LV啊!

◆3.敌我双方掉出场外的效果

其他敌人LV暴升!

敌我双方角色均有机会掉出场外，分别会产生不同效果。先说我方，我方角色不可以自行跳出场外，但在一些冰块、弹床等地形上移动时，便有可能滑出或弹出场外，掉出场外的角色会在掉下的位置复活。若是被敌人打出场外，则不可在战斗中复活。

敌人方面，敌人可以自行跳出场或被我方投出场。敌人掉出场外等同于死亡，但每掉出场1个敌人，地图上的其他敌人均会提升LV，因此尽量不要将敌人投出场，而且要优先击倒想自行跳出场的敌人。

◆4.盗取及使用尸体的技能

用战士拾起魔法师，但还不可使用魔法师的技能

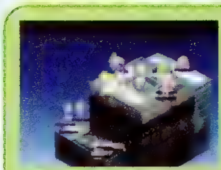
使用"持着（持つ）"拾起敌人的尸体，便可使用敌人拥有的技能，同样也可以拾起我方的尸体使用技能。在自然生成的迷宫冒险时，正常需要用迷宫师的"RETURN（リターン）"技能才可离开迷宫，一旦迷宫师阵亡倒地，就要拾起迷宫师的尸体，再使用该技能逃出迷宫。

◆5.攻击时注意属性

针对敌人的弱点属性进行攻击。

属性分为FIRE（炎）、WIND（风）和ICE（冰）3种，战斗前记得确认敌人的属性，使用属性相克的招式进行攻击，便可重创敌人。

◆6."持着"及"投掷"指令


无视高低差的移动。

角色们均可使用"持着（持つ）"及"投掷（投げる）"指令，处于高低差较大的地图时，可以把同伴投向高处，无视地形限制。甚至可将敌人手持的武器投出场外，令敌人失去战斗力。

【租赁岛上活跃的人们】

玛洛妮

与玛洛妮谈话，可执行以下4个项目。

项目	说明
召唤	召唤角色及道具出现在地图上，角色及道具加起来，最多可同时召唤50件在地图上
制造角色（キャラメイク）	制造参加战斗的角色
送往灵界（灵界に送る）	角色及道具超过50件，就要把部分送往灵界存放
改变名称（名前の变更）	改变角色的名称

魔女（ウィッチ）

角色及道具本身都拥有技能，随着LV提升会增加技能，直至放满了技能表，就要消除一些不必要的技能。使用魔导合成师的合成指令，便可将武器上的技能移走，无需把它消除。

商人

可以向商人进行买卖，商人会出售小刀、剑、辞典、魔法书等10个种类的战斗物品。随着商人LV提高，出售武器也会变得更强。

改造屋

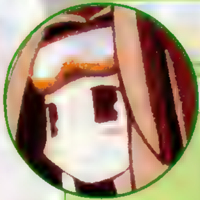
可以强化道具、提升技能LV或增加技能。强化道具需消耗MANA值；技能本身设有上限LV，找魔导合成师便可增加技能的上限LV，然后再作进一步强化。

治疗师（ヒーラー）

战斗中，角色及道具均会消耗HP，付钱给治疗师，他便会为你回复HP。但回复HP量与费用成正比，令角色复活就需要付出大量金钱及消耗一件道具。

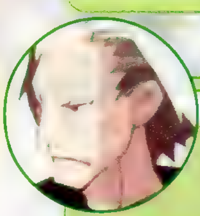
迷宫师（ダンジョン师）

根据LV制作出不同的自然生成迷宫，完成迷宫可获得称号。选择进入的迷宫时，切勿选LV太高的迷宫，应该以玛洛妮的LV为基准。



魔导合成师

消耗MANA值，魔导合成师会帮你提升角色及道具的基本能力和上限LV。合成品之间存在着"相性"，相性良好便可大幅增强道具能力，最高相性是SSS级，F级为最低。



称号师

给予角色及道具称号，称号会令基本能力发生变化。称号有级别（RANK）之分，使用高级的称号，会令角色相貌的颜色产生变化。

◆1.各技能所影响的能力

持有角色或道具时使用技能，技能会有7种特征，详细参考下表的说明。每位角色都有他擅长和不熟练的技能，技能质素分S＞A＞B＞C＞D＞E＞F 7阶段，S可发挥出最大效果，F的效果最小。

物理攻击	使用武器作物理攻击技能，效果由ATK值反映出来
放出系攻击	放出斗气攻击，能够远距离狙击敌人
元素系魔法	利用火、风、水（冰）三大元素发动魔法，INT值会影响魔法威力
变化系魔法	令自然物爆发性急速成长，有多种变化系魔法存在
时空系魔法	利用空间和时空的力量进行攻击
补助系魔法	攻击力上升、防御力减少等魔法，也有攻击技存在
回复系魔法	以回复HP的技能为主，也有令敌人能力下降的技能

◆2.技的附魔效果一览

使用技能攻击敌人，除了能够伤害敌人，还会附加一些特殊效果。以下是各种附属效果一览表，表中的"记号"对应道具主要技一览表中"说明"末端的记号。

附属效果一览表：

记号	名称	内容
A	毒	行动时会受一定伤害
B	麻痹（マヒ）	SPD和移动力下降
C	弹开（吹き飞ばし）	将目标弹开
D	目标装备解除	发动技能后，目标的装备解除
—	移动	令施法者移动到特定地方
—	吸收	夺取目标的HP，回复自己HP
—	危机一发	受技能伤害为0，有可能避免战斗不能状态
—	自己装备解除	发动技能后，使用者的装备解除
—	堕落	不可取得经验值
—	忘记（ド忘れ）	不可使用基本技能以外的技能
—	睡眠（眠り）	一定时间不能行动
(1)	HP依存	会使HP数值减少幅度产生变化
(2)	ATK依存	会使ATK数值减少幅度产生变化
(3)	DEF依存	会使DEF数值减少幅度产生变化
(4)	INT依存	会使INT数值减少幅度产生变化
(5)	RES依存	会使RES数值减少幅度产生变化
(6)	SPD依存	会使SPD数值减少幅度产生变化

道具主要技一览表：

◆素手系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
ぶんなぐり	物理系	—	ATK	无	0	素手的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果C、(2)
投げっぱなし	物理系	100	ATK	无	3	对单体敌人使用ジャイアントスイング攻击。效果C、(2)

◆剑系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
けさ斩り	物理系	—	ATK	无	0	剑的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(2)
火炎斩	放出系	60	ATK	炎	3	对周围复数敌人使用火炎剑攻击。效果(2)
パワークラッシュ	物理系	120	ATK	无	4	令复数敌人倒下的攻击。不可合成，效果C、(2)
コマ斩り	放出系	180	ATK	风	6	高速回转攻击复数敌人。效果(2)
大地破斩	物理系	240	ATK	无	9	摇荡大地，伤害复数敌人。效果(2)

◆斧系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
ぶっ叩き	物理系	—	ATK	无	0	斧的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(2)
モグラ叩き	物理系	60	ATK	无	3	对单体敌人施以重击。效果(2)
パワフルコンボ	物理系	120	ATK	无	6	对单体敌人施以连续重击。效果C、(2)

◆枪系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
なぎ払い	物理系	—	ATK	无	0	枪的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(2)
串刺し	物理系	60	ATK	无	3	贯串及投出单体敌人。效果C、(2)
连续突き	物理系	120	ATK	无	6	连续刺突攻击复数敌人。效果C、(2)
远心力キック	物理系	180	ATK	无	10	攻击复数敌人。

◆杖系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
フォース	元素魔法	—	INT	无	0	杖的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(4)
アシッドレイン	元素魔法	180	INT	水	4	降下酸雨攻击复数敌人。效果A、(4)

◆本系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
ブックショック	元素魔法	—	INT	无	0	本的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果C、(4)
ファイア	元素魔法	80	INT	炎	2	炎属性魔法（弱）攻击复数敌人。效果(4)
ヒール	回复系	80	RES	无	2	回复魔法（弱）回复我方复数角色。效果(5)

◆木系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
自然破坏	变化魔法	—	HP	无	0	木的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(1)
イガイガ	变化魔法	40	INT	无	2	イガイガ落在复数敌人头上。效果(4)

◆草系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
グラスショット	变化魔法	—	SPD	无	0	草的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(6)
杂草魂	变化魔法	20	SPD	风	1	根性和勇气攻击复数敌人。效果(6)

◆花系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
花风	变化魔法	—	INT	风	0	花的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(4)
钢铁花	变化魔法	30	INT	无	1	使用硬化的装备攻击单体敌人。效果(4)

◆蘑菇系（キノコ）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
どすこいキノコ	变化魔法	—	ATK	无	0	蘑菇的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果A、C、(2)
キノコ胞子	变化魔法	30	ATK	无	3	飞出胞子攻击复数敌人。效果A、(2)

◆仙人掌系（サボテン）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
チクリ击	变化魔法	—	ATK	无	0	仙人掌的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果B、(2)
サボテンレイン	变化魔法	60	ATK	无	4	向复数敌人刺入仙人掌针。效果B、(2)

◆岩系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
岩なぐり	物理系	—	DEF	无	0	岩的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(3)
魔球ストライク	物理系	40	DEF	无	2	攻击单体敌人。效果C、D、(3)

◆枯木系（枯れ木）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
木枯らし	变化魔法	—	RES	无	0	枯木的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(5)
雷王破	变化魔法	50	RES	无	2	雷击攻击单体敌人。效果C、(5)

◆爆弹系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
爆击	放出系	—	ATK	炎	0	爆弹的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(2)
クールボム	放出系	80	ATK	水	4	冷冻爆弹攻击复数敌人。效果C、D、(2)

◆海星系（ヒトデ）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
ヒトデフラッシュ	放出系	—	SPD	无	0	海星的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果B、(6)
ヒトデカッター	放出系	70	SPD	无	1	对单体敌人施以切割攻击。效果C、(5)

◆流木系

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
流木落とし	变化魔法	—	ATK	无	0	流木的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果(2)
流木バズーカ	变化魔法	60	ATK	无	5	流木大炮狙击复数敌人。效果C、(2)

◆种子系（タネ）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
急成长	变化魔法	—	INT	无	0	种子的基本技能，对单体敌人攻击。不可合成，效果C、(4)
タネまき	变化魔法	60	HP	无	1	使用种子攻击单体敌人。效果C、(1)

◆人类系（人间）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
人间凶器	物理系	—	ATK	无	0	合体技，使用同伴攻击单体敌人。不可合成，效果C
ぶんまわし	物理系	100	合体	无	6	合体技，攻击周围复数敌人。效果C

◆蘑菇人系（エリンギャー）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
子キノコ	变化魔法	—	ATK	无	0	合体技，使用蘑菇孩子攻击单体敌人。不可合成，效果A

◆史莱姆系（スライム）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
ぱ～んち	物理系	—	合体	无	0	合体技，使用拳头攻击单体敌人。不可合成

◆栗鼠系（リス）

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
チビッコ连携	物理系	—	合体	无	0	合体技，同时攻击单体敌人。不可合成

◆职业基本

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
チャクラ	辅助系	250	RES	无	0	DEF、RES、SPD少许提升。效果C
プラーナ	回复系	250	RES	无	0	替我方单体角色回复少许体力。效果C、(5)
成金パンチ	时空系	250	ATK	无	0	不停殴打敌人，令金钱增加。效果C、(2)
改造パンチ	时空系	250	ATK	无	0	不停殴打敌人，令经验值增加。效果C、(2)
バースト	放出系	—	ATK	无	0	对单体敌人发射气弹攻击。不可合成，效果C、(2)
プチヒール	回复系	—	RES	无	0	替我方单体角色回复少许体力。不可合成，效果(5)

◆特殊能力

名称	类型	MANA值	分类	属性	消费SP	说明
お金UP	辅助系	1000	ATK	无	0	增加获得金钱
HP回复	回复系	1000	ATK	无	0	CONFINE时，回复HP
速攻	时空系	100000	ATK	无	0	CONFINE后，立即行动
コンファイン	时空系	—	ATK	无	0	使用CONFINE能力召唤同伴
省エネ	时空系	100000	ATK	无	0	增加CONFINE时间
マナUP	辅助系	1000	ATK	无	0	增加获得的MANA值
ポイ舍て	物理系	50	ATK	无	0	把装备投向目标（没有伤害），战术技能

岛上隐藏奖赏、练功秘技、职业取得条件一举公开！

《PHANTOM BRAVE》的主线故事共有20话，之前攻略了第1至2话，在接下来攻略第3~4话之后，还将公开岛上的隐藏奖赏、练功秘技、职业能力及取得条件等各类详细资料，学会了快速升LV秘技，对日后的战斗自然有相当大的帮助！

攻略第2回

序盘故事攻略＆完全系统解说

【第3话 与巴迪会面(パティとの出会い)】

玛洛妮受到“稀少怪物权利主义会”人员强硬态度的委托，使不懂得拒绝别人的玛洛妮，跟着主义会的人员前往财富与自由之岛(富みと自由の岛)捕捉巴迪族(パティ)。进入战斗前，建议多制造些战斗角色，队中最好有3个战士型角色及2个擅长魔法攻击的角色。

◆3-1 せせらぎの草原

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ウサギリスLV2×2
LV3×5、シャドウLV6×1
注目道具：水晶

中央有一件水晶连着周围5个敌人，令它们MANA(マナ)+50%、经验值+50%、弱体化20%。没有什么要特别注意的地方，击倒シャドウ及4只兔子(ウサギリス)后，再消灭山丘上的兔子过关。建议回收水晶，水晶用来装备或CONFINE都有不错的能力。

◆3-2 やすらかなる兵

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ウサギリスLV2×1
LV3×6 LV5×1、じいさん×1
注目道具：レンガ

敌人是一大群兔子和1个公公(じいさん)，击倒公公可取得该职业。留意公公有PROTECTION连着两只兔子，那两只兔子每次行动会升1级LV，因此千万不要拖延战斗时间，尽快把公公消灭。这关有些砖块(レンガ)附有强力的攻击技能，适合战士系角色装备。

◆3-3 きらめく大地

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV8×1、シャドウLV6×3、ウサギリスLV3×3
LV4×3 LV5×1、称号师lv7×1
注目道具：タネ、巨木

一开始玩家部队很接近兔子军队，在远处看见マンティコア与称号师交战，不用理会称号师，让マンティコア杀死称号师，过关后也可取得称号师职业。应该专心对付兔子队，接着集中攻击マンティコア，最后再消灭3只シャドウ。地图上有1棵巨木，可令装备者增加大量HP。

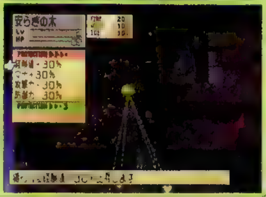
【第4话 初相识的朋友(初めての友達)】

收到治愈湖岛(いやしの湖岛)的委托，最近岛上出现了来历不明的怪物，于是玛洛妮等人前往看个究竟。最后在湖岛的古城中遇到8年前杀死艾殊的怪物，这次成功收伏了它。在本次任务中，玛洛妮认识了一位好朋友。

◆4-0 强制战斗

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV5×4、使い魔LV6×1
注目道具：没有

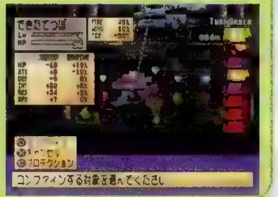
这是事件强制战斗，会连续进行两次。由于敌人受到木的PROTECTION效果影响，令经验值+30%、MANA+30%、攻击力-30%、防御力-30%，再加上只有5个敌人，轻轻松松便可获胜。地图上也没有特别注目的道具。



◆4-1 血涂られた古城

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV5×3 LV6×2、ゴーストLV8×1
注目道具：つぼ

地图中央1只ゴースト的PROTECTION效果使开始地点周围的3只使い魔及4个壶子(つぼ)的攻击力-40%，首先将几位角色CONFINE上附近的壶子，然后护送玛洛妮走到ゴースト背后，把艾殊等强力角色CONFINE上没有PROTECTION效果的壶子，使用他们干掉ゴースト，令其他人回复攻击力(包围敌人)，再将敌人歼灭。



◆4-2 恶魔の断末魔

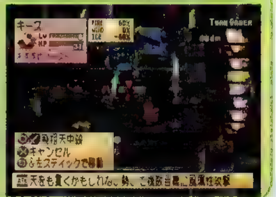
胜利条件：全部势力全灭
敌人资料：精灵LV7×5、使い魔LV6×7
注目道具：一级铜剑、毒岩石

玛洛妮不可以走出红格范围外作战，只能够派灵魂CONFINE到范围外的物体上。由于玛洛妮不能投入战斗，又有12只敌人之多，而且每只都懂得回复魔法，此战必须速战速决，使用各种范围攻击快速消灭敌人。这关最重要的回收一级铜剑及毒岩石，铜剑可增强装备者的能力，毒岩石则会大幅增强CONFINE者的能力。

◆4-3 残忍なる宣告

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV6×6、ゴーストLV8×2
注目道具：圣岩

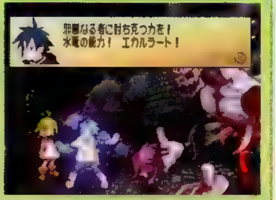
中央有4颗水晶包围着敌人，水晶的PROTECTION令敌人经验值+20%，背后还有两个壶使敌人金+50%，但敌人会主动去破坏水晶和壶，因此玩家要尽快击倒敌人，赚取更多经验值和金钱。开始地点附近有1块圣岩，装备或CONFINE均会使防御力大幅提升，加上技能“魔球ストライク”威力强大，绝对值得回收！



◆4-4 悲剧の舞台

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：使い魔LV6×8、ゴーストLV8×2、暗の化身×1
注目道具：一级灵木

地图中央有棵一级灵木，它受到周围4件道具的PROTECTION效果影响，令防御力+40%、攻击力+40%、HP回复10%、速度+20%，是非常强劲的CONFINE道具。一开始派些二线角色CONFINE上圣岩、毒岩石等普通道具作战。消灭附近4只使い魔及2只ゴースト后，再派强力角色CONFINE到一级灵木，由他带领同伴去铲除暗の化身。过关前记得先回收一级灵木，“一级”算是到目前为止不错的称号。



【岛上的BONUS】

岛上设有一些额外BONUS，取得它们，在游戏初期有很大帮助。

岛上有4个位置藏了100 BOL，在指定位置跳跃便可取得，留意第4个位置在地图上一个角落。当小屋门口向着北方，该角位就位于东北方。

另外，到达岛上的最高点也可获得BONUS，建议玩家最少跳到第3个最高点，因为“邮件瓶(ボトルメール)”和“转换书(チェンジブック)”都是贵重东西，邮件瓶可有效地回收道具；チェンジブック则是强力的元素魔法书，而且隐藏着“转生”功能，转生系统会在以后的攻略中再作详细讲解。

在指定位置跳跃取得100 BOL。

100 BOL位置一览：

位置	说明
1	小屋门前，石块呈圆形排列围着的位置
2	小屋后的山丘，丘顶四方形的台上
3	从大树后方的凹位跳下水
4	地图上的一个角落(海上)

最高点到达BONUS一览：

最高点	BONUS	说明
1	100 BOL	登上屋顶
2	道具“チェンジブック”	从屋顶跳到大树顶上(无需叠人也可以直接跳过去)
3	角色“邮件瓶(ボトルメール)”	在大树顶叠高3至4个人，再跳上去
4以上	第4最高点之后都是奖BOL	不断叠高，向上发展，越高钱越多……

【转换角色&DARK值】

一般来讲，在岛上按R2是攻击键，可以打伤同伴或破坏道具。如果跟玛洛妮谈话，把チェンジブック召唤到岛上，拾起チェンジブック，再站在同伴旁边按R2，则可转为控制该名同伴。这样就可以控制一些低LV角色击倒高LV角色，以此来赚取经验值(但复活高LV角色需要花费大量金钱啊……)。

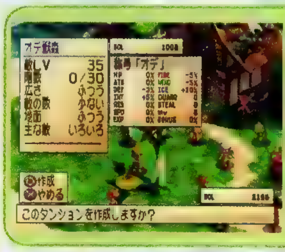
使用“转换书”自由转换控制的角色。

注意，打伤同伴或破坏道具的角色会提升一项“DARK值”，DARK值过高时，该角色便会主动攻击岛上的同伴并破坏道具，十分可怕。有传闻指出DARK值超过20的角色会在岛上疯狂捣乱，并习得隐藏技能“ダーク・エボレウス”，但至今尚未确认真伪。

【极速升LV练功秘技！】

玩战棋游戏的玩家都知道“低LV角色打败高LV敌人，可获得大量经验值”这个常识吧！游戏中有一个秘技可令高LV敌人的能力大幅降低，再使用低LV角色击倒他们，狂升LV！方法如下：

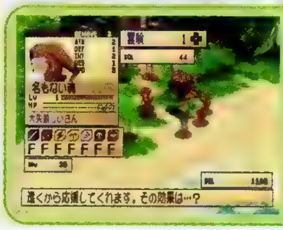
步骤1：制作高LV生成迷宫



使用迷宫师制作一个拥有高LV敌人的生成迷宫，建议是我方平均LV＋20，例如我方平均LV是7，便制作一个约27 LV的迷宫。建议迷宫的地面为“普通”，这样方便战斗。

首先制作生成迷宫。

步骤2：取得“大失败”称号



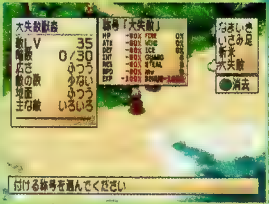
抽到符合心意的迷宫后，需要找“大失败”称号。只要不断跟玛洛妮说“制造角色(キャラメイク)”，直至抽到的称号是“大失败”的角色，制造角色后马上除灵便可取得。

抽到“大失败”公公。

步骤3：使用称号师更改迷宫称号

使用称号师将“大失败”称号加到迷宫上，那么迷宫内全部敌人的称号都会变成“大失败”。具有“大失败”称号的敌人，全体能力会降低80%，如此就可以轻松击倒比己方高20级的敌人。

一次升几万EXP！



原来“大失败”称号有用啊！

【职业能力与取得条件】

职业主要分为特殊人物、人类、鸟人族、巴迪族和怪物职业5大类。特殊人物需通过特殊事件取得；人类和鸟人族职业，只要在战斗中击倒该职业，随后便可以量产化；巴迪族和怪物职业，则需要把该职业(或怪物)击倒20只，才可在岛上量产。

人类职业中的骑士、弓箭手和亚马逊会在自然生成迷宫中出现，主要敌人是“女の子”的迷宫就会出现弓箭手。另外，怪物职业中的プリニー和邮件瓶，会在主要敌人是“変な生き物”的迷宫内出现。主角以外的3名特殊人物只能在爆机后的事件取得，这要等攻略进度到爆机之后再谈。

以下列出各职业的能力，玩家要注意它们的能力成长率，把拥有适合技能的道具交给该职业装备。

职业能力表：

※下表的能力成长率全以“普通”称号为标准；物攻＝物理攻击；放攻＝放出系攻击；元魔＝元素系魔法；变魔＝变化系魔法；时魔＝时空系魔法；补魔＝补助系魔法；回魔＝回复系魔法

◆特殊人物

名称	REMOVE	Mv	物攻	放攻	元魔	变魔	时魔	补魔	回魔	特殊能力
玛洛妮(マローネ)	–	60	E	E	E	D	B	B	A	–
艾殊(アッシュ)	5	60	A	A	D	E	C	E	E	速攻
菲罗(フロン)	3	20	B	B	S	S	B	B	S	マナUP
安托拿(エトナ)	4	70	A	A	A	A	B	C	D	お金UP
雷哈鲁(ラハール)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

◆人类职业

名称	REMOVE	Mv	物攻	放攻	元魔	变魔	时魔	补魔	回魔	特殊能力
杂鱼士兵(ザコ兵士)	8	45	C	D	D	D	D	D	D	省エネ
战士(ファイター)	5	60	A	B	F	F	F	F	F	–
女骑士(レディナイト)	5	60	B	A	F	F	F	F	F	–
魔女(ウィッチ)	3	40	F	F	A	B	E	D	D	–
治疗师(ヒーラー)	5	50	F	F	E	D	E	B	A	–
商人	4	45	D	E	F	E	D	F	F	お金UP
迷宫师(ダンジョン师)	4	45	E	D	F	F	C	F	F	经验值UP
改造屋	4	55	C	D	F	F	D	E	F	マナUP
魔导合成师	4	45	F	E	D	A	C	D	D	マナUP
称号师	4	45	E	E	C	E	B	E	D	爆发
神秘者(ミスティック)	5	60	C	D	F	F	F	C	B	HP回复
公公(じいさん)	2	35	F	F	F	F	F	E	F	–
婆婆(ばあさん)	2	35	F	F	F	F	F	F	E	–
骑士(ナイト)	4	50	S	D	F	F	F	F	D	毎ターン回复
弓箭手(アーチャー)	4	60	D	A	F	C	E	E	D	速攻
亚马逊(アマゾネス)	5	60	B	B	F	C	F	F	F	经验值UP

◆鸟人族职业

名称	REMOVE	Mv	物攻	放攻	元魔	变魔	时魔	补魔	回魔	特殊能力
オウルナイト	5	70	A	C	F	F	D	F	F	—
オウルガード	5	70	B	B	F	F	F	D	F	—
オウルキラー	3	70	C	B	B	F	F	F	F	—
オウルメイジ	3	50	F	F	A	E	E	B	F	—
オウルセージ	5	60	F	F	F	F	B	D	A	—

◆巴迪族职业

名称	REMOVE	Mv	物攻	放攻	元魔	变魔	时魔	补魔	回魔	特殊能力
パティ	4	50	D	F	F	B	A	F	F	经验值UP
パティメイジ	3	50	F	F	A	C	C	F	F	—
パティセージ	5	50	F	F	F	C	B	E	A	マナUP
パティモンク	5	50	B	C	F	D	D	F	E	—
パティミス	4	50	C	E	F	D	C	C	F	マナUP

◆怪物职业

名称	REMOVE	Mv	物攻	放攻	元魔	变魔	时魔	补魔	回魔	特殊能力
ウサギリス	5	50	C	D	F	A	F	F	F	—
スライム	6	45	D	D	D	C	D	D	D	—
エリンギャー	5	50	D	F	F	B	F	D	B	—
シャドウ	6	45	D	D	C	D	D	D	D	—
マンティコア	3	60	E	E	F	B	F	F	F	—
ゴースト	4	50	D	E	A	F	F	C	F	—
精灵	4	50	E	F	F	B	F	F	A	—
ネコサーベル	5	50	D	C	F	A	F	F	F	—
マーマン	4	50	A	D	B	F	E	E	F	—
マーメイド	4	50	F	F	A	E	F	E	B	—
ミミック	6	45	D	C	D	D	D	D	D	—
ブロブ	1	20	E	E	A	D	B	D	D	お金UP
ゾンビ	5	40	A	C	F	D	F	F	F	—
レディゾンビ	5	40	C	A	F	F	F	F	D	—
ワーウルフ	4	55	B	D	F	D	F	F	F	速攻
フェンリル	3	70	D	E	F	F	F	C	F	速攻
ベヒモス	3	45	B	E	F	F	F	F	D	毎ターン回复
ドラゴン	2	50	B	S	C	F	F	F	F	—
ケルベロス	3	45	D	F	B	F	F	F	F	—
デスコーギー	3	45	D	A	F	F	F	F	F	时限爆弹
プリニー	6	50	C	C	E	D	S	E	E	爆发、时限爆弹
邮件瓶（ボトルメール）	3	75	F	F	F	F	A	A	E	—

随着故事加入的职业：

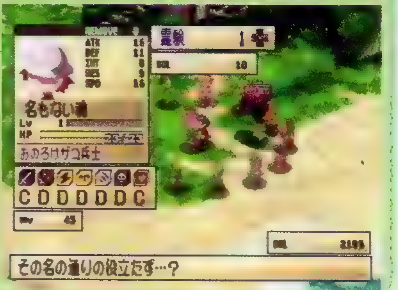
名称	加入关卡
神秘者	1–1
改造屋	1–2
魔导合成师	2–1
公公	3–2
称号师	3–3（或敌人击倒均可）
婆婆	6–2
オウルナイト	1–3（第2次以后）
オウルガード	1–3（第2次以后）
オウルメイジ	7–4
オウルセージ	7–4
菲罗（フロン）	爆机后第1次完成后
安托拿（エトナ）	爆机后第1次完成后
雷哈鲁（ラハール）	爆机后第2次完成后

◆杂鱼士兵 不要小看我们！

第 1 话杂鱼士兵在岛上自我介绍时，就知道那是个“无能”职业，移动力低、能力成长低、道具回收率低，职业特点就是“弱”！但真的这么无能吗？错！错！错！这只是世人对他的误解，其实杂鱼士兵的用途极之广泛，现在逐一介绍。

用途 1：10 块买 1 个称号

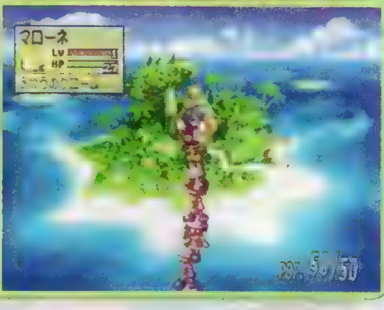
制作新角色时，角色的称号是随机决定的。每次跟玛洛妮说出“制作角色”，称号均有所不同。而制作 1 个经验值 1 的杂鱼士兵只需 10 BOL，完成后马上将兵士除灵（举起兵士与玛洛妮谈话），即可取得兵士身上的称号。以超低价10块换 1 个称号，你说值不值啊？



快来看，快来买，杂鱼士兵 10 块 1 件！

用途 2：叠高 50 个兵士赚钱

前面提到在岛上叠高人物或道具，再控制主角跳上最高点，可获得各种BONUS。第 4 个最高点之后都是金钱BONUS，既然杂鱼士兵10块1个值得买。那么一开始就可以不断买兵士，将他们叠高，跳上去赚取金钱，但人叠人的技巧可不容易掌握啊！



站在 50 人之上！

用途 3：合成最强角色的重要素材

杂鱼士兵除了弱，最大特点就是REMOVE时间长，有8次行动次数，原因是他拥有“省エネ”这项特殊能力。试想想，把“省エネ”合成到艾殊或强劲的战斗角色身上，令他们的战斗时间延长，对战斗会有多大帮助？但合成“省エネ”技能需要花费数十万MANA，所以游戏初期并未能发挥这个用途。归纳以上 3 项杂鱼士兵的用途，笔者认为以“用完即弃”来形容他们，最适合不过了……

合成“省エネ”要几十万 MANA。

◆公公&婆婆 岛有一老，如有一宝

公公婆婆的能力，一看就知道不是战斗的材料，虽然二老不能作战，不过把他们留在岛上却可发挥出特殊作用。留公公在岛上，他会为岛上的人物和道具增加EXP；婆婆则可降低“DARK值”，要知道玩家在岛上胡乱踩死村民、破坏道具，便会增加破坏者的DARK值，DARK值过高时，角色会伤害同伴及破坏道具啊，有婆婆在就没问题啦！

在角色能力画面可确认 DARK 值。

◆邮件瓶 道具回收率 100%！

邮件瓶（ボトルメール）的道具回收率高达100%！STEAL 成功率约有70%，是回收能力最强的职业。一开始在小岛上跳上第 3 个最高点，可获得 1 个邮件瓶，这是初期非常珍贵的角色，记得用他在练习战时回收“水龙之剑”啊！到后期可以量产邮件瓶时，便可在各战场上大肆搜刮了！建议为邮件瓶装备草系道具，增加 SPD，使他能尽早 REMOVE 回收道具。

回收道具是邮件瓶的主要作用。

学会了“大失败生成迷宫”升LV技巧，主线故事的战斗可以说已经不成问题。为了带领玩家快速爆机，接下来会简述故事攻略，主要教你强化部队，迎接爆机后隐藏BOSS的挑战，很多隐藏BOSS都达到数百LV喔！本期最后继续公开大量实用技巧，魔导合成与称号系统的详尽资料。

攻略第3回

大量实用技巧！魔导合成&称号完全解剖！

【第5话 勇者苏卡利特之肖像】

前往云岛，接受莫鲁特（モルト）和伯卡玛尔（カーマイン）的委托，本次的任务是前往“草茂岛（草の茂み岛）”寻找失踪了30年的勇者苏卡利特（スカーレット），苏卡利特曾于30年前消灭了恐怖的象征“撒菲亚（サルファー）”，但至今生死未卜。结果，玛洛妮找不到勇者，却带了一只丧尸回来，莫鲁特伯很无奈地交出了2000 BOL酬金，而勇者的下落仍然是个迷。

◆5-1 自然の恩息

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ネコサーベルLV7×6 LV9×1
注目道具：キノコ

这话在主线故事的战斗中首次出现蘑菇（キノコ），不妨回收。留意敌人围成一团，中央1只ネコサーベル向其他ネコサーベル发出经验值、金钱、MANA＋30%的PROTECTION，应先消灭周围的ネコサーベル，赚取经验值、金钱等。由于地图上没有什么道具，必需在所有战斗型角色REMOVE前全灭敌人。

◆5-2 安息の寝床

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ネコサーベルLV7×13 LV9×1 LV10×1
注目道具：蓄音机

敌人全是ネコサーベル，他们的初期配置像是排着队。队长ネコサーベル旁边有1个蓄音机，蓄音机的PROTECTION为两只ネコサーベル的经验值、MANA＋50%。

◆5-3 绿のゆりかご

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ベヒモスLV25×1、ネコサーベルLV7×6 LV9×1 LV11×4
注目道具：圣岩

地图中央有1块すごい圣岩为周围7只ネコサーベル增加7倍防御力、经验值和MANA，若玩家部队的LV与敌人相当，就需要先破坏圣岩，再对付ネコサーベル。在角落有1只LV25的ベヒモス，它每回合会自动回复HP，由于ベヒモス属于黄色势力，因此无需击倒它就可以过关。

◆5-4 世界树の眠り

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ゾンビLV13×1 LV9×7、レディゾンビLV12×1
注目道具：没有

敌人全是丧尸（ゾンビ），玛洛妮还误会了1只面带红印的丧尸为勇者苏卡利特……这关最特别之处就是地图上有一个大斜坡，稍为踏进斜坡一点，就会滑落到坡底。除此之外没有什么难题，只要小心一点移动即可。

【第6话 快乐的报酬（うれしい报酬）】

制药公司巴布社（バンブー社）位于财富与自由之岛，玛洛妮收到他们的委托，原来巴布社准备在“绿之守人岛（绿の守人岛）”建设研究所，但受到岛上怪物阻碍施工，于是请玛洛妮来帮忙清理怪物。抵达绿之守人岛，却发现怪物原来是由巴迪族变成的，他们为了守护自己的岛，化身成怪物作战。得知事件真相后，玛洛妮决定保护巴迪族，放弃50000 BOL酬金，回去向委托人说谎，告诉委托人在岛上有7头可怕的巨龙，打消他兴建研究所的念头。数日后，玛洛妮收到巴迪族送来的贵重报酬，卖掉这些东西就有足够金钱买起租借岛了！

◆6-1 无邪气な欢迎

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV10×4 LV13×1
注目道具：トロッコ

中央的宝箱虽然为周围的敌人增加2倍经验值、MANA和金钱，但也强化了它们20%。我方部队有足够实力的话，当然是优先消灭敌人，赚取经验值等东西吧！

◆6-2 いたずら园

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV11×3、ワーウルフLV12×3、ばあさん×1
注目道具：没有

地图角落处有1个婆婆（ばあさん），击倒她便可以在岛上制造婆婆，但婆婆受到PROTECTION影响，令玩家不可以接近婆婆距离15dm以内，婆婆的PROTECTION发自1只人狼（ワーウルフ），只要干掉这只人狼，便可走近婆婆，并击倒她。地图上还有些防御力2倍的花，CONFINE上这些花对战斗有点帮助。

◆6-3 隐れんぼ回廊

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV11×1 LV14×1、ワーウルフLV12×1 LV13×1、フェンリルLV11×4 LV13×2
注目道具：立て札

敌人互相连结着PROTECTION，有防御力＋20%、速度＋20%、金钱2倍、MANA 2倍等，尽可能先干掉加金钱、MANA的敌人，再消灭加能力的敌人。

◆6-4 绿之乐园

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：マンティコアLV12×2、ワーウルフLV15×1、フェンリルLV12×2、ベヒモスLV12×2、ドラゴンLV16×1
注目道具：かぼちゃ

玛洛妮初期位置附近有5件防御力＋50%的道具，远处还有攻击力＋50%的道具，派角色CONFINE上这些道具，战斗自然事半功倍。树屋内的BOSS龙（ドラゴン）附有攻击力、防御力＋10%的PROTECTION，建议先破坏发出PROTECTION的道具，再集中力量消灭它。

【第7话 虹色之鸟（虹色の鸟）】

利用卖掉巴迪族礼物换来的金钱，玛洛妮前往“废物岛（がらくた岛）”，向岛的拥有者舒娜（シエンナ）提出购买租借岛。与舒娜交涉时，一位貌似鲨鱼的巨汉高多洛（コールドロン）愿意出2倍、甚至3倍价钱购买，不过舒娜拒绝任何人购买，她表示能够前往“魔岛”捉到“虹色之鸟”的人，才有资格购买租借岛。除了玛洛妮，死人使法古斯、亚马逊女战士团、风之翼团、兽王拳团，还有白狼骑士团早已到达魔岛寻找虹色之鸟。

玛洛妮冲破重重阻碍，成功在拉法路手上获得虹色之鸟，在回程时打败了华鲁拿特，但玛洛妮见华鲁拿特可怜的样子，决定让出虹色之鸟，就在此时，虹色之鸟突然消失。

原来虹色之鸟是舒娜派出去的，目的是试探玛洛妮的决心。玛洛妮将事件告诉舒娜后，舒娜交出租借岛的权利书，现在玛洛妮终于拥有属于自己的岛，租借

岛从此改名为“幽灵岛（おばけ岛）”

另一方面，仍身处魔岛的华鲁拿特被兽王拳团的人夺走了所有财物，他认为这个下场是玛洛妮造成的，因此对玛洛妮产生憎恨。

◆7-1 死へのためらい

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ファイターLV14×1 LV16×1、改造屋LV17×1
第2次后敌人资料：マンティコアLV18×1、フェンリルLV16×1 LV17×1
注目道具：没有

魔岛的第一战遇上了兽王拳团，敌人是3位介于LV14～17的人类，他们的攻击力较强，先专心攻击其中1个敌人，将他们逐一击破。

◆7-2 振向かざる道

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：アマゾネスLV14×3 LV15×3、アマゾネス团团长LV20×1
第2次后敌人资料：リザードマンLV18×3、エリンギャーLV19×1 LV22×1 LV23×1、ウサギリスLV20×1
注目道具：没有

第一战的敌人是亚马逊女战士团，她们全员附上了防御力－30％的PROTECTION，玩家应可轻松消灭她们。地图上有1块アリ家的PROTECTION令周围道具的防御力－10％，但不用理会，赶快消灭敌人吧！

◆7-3 生死境界线

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ゾンビLV14×5 LV15×2、フォックスLV21×1
第2次后敌人资料：ゾンビLV14×5 LV15×2、レディーゾンビLV22×1
注目道具：サカナ

同样想夺取虹色之鸟的华鲁拿特（ウォルナット）正与死人使法古斯对峙，这时华鲁拿特看见玛洛妮，立即趁机摆脱法古斯。敌人是一大群丧尸及法古斯（フォックス），歼灭丧尸后，集中攻击法古斯。

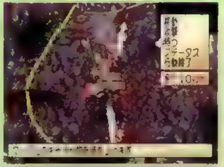
◆7-4 死の婚礼场

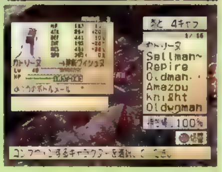
胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：オウルガードLV14×3 LV20×1、オウルセージLV20×1、オウルキラーLV20×1、风の翼团团长×1
第2次后敌人资料：フェンリルLV23×2、ウサギリスLV17×2、エリンギャーLV17×1 LV22×1、ネコサーベルLV17×1 LV21×1
注目道具：没有

1棵枯魔木的PROTECTION令全部敌人速度－30％。地图边有两把剑和宝箱，它们各具场外禁止及拿起禁止的PROTECTION效果，建议派角色CONFINE上它们。对付敌人时，应率先击倒拥有回复技能的オウルセージ，其次是魔法攻击力高的オウルキラー，余下的敌人不足为惧。

◆7-5 人外の安住地

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ラファエルLV60×1
第2次后敌人资料：フェンリルLV16×3、ドラゴンLV23×1
注目道具：神剑ヴィシュヌ





本次和白狼骑士团对决，有“无限剑”之称的拉法路（ラファエル），他的LV达到60！不过即使战败了都会继续发展剧情，打败了拉法路，他会遵守诺言交出虹色之鸟；战败的话，拉法路会表示与玛洛妮等人交战时感到快乐，于是无条件送出虹色之鸟。

说到战斗，虽然战败都可以过关，但玩家千万不要放松，因为这关的真正目的是夺取拉法路手上的“神剑ヴィシュヌ”，这把神剑是非常珍贵的道具。战前建议先进入主要敌人为“変な生き物”的生成迷宫，消灭20只邮件瓶（ボトルメール）后，不妨多制作几只邮件瓶。

最少准备两只LV15以上的邮件瓶，他们不要装备道具。然后进入战斗，首先召唤一只邮件瓶去夺走神剑，夺走时马上把神剑投到远处，使用玛洛妮派另一只邮件瓶CONFINE上神剑，再利用其他同伴拖延着拉法路，或将他投向远处。待邮件瓶成功回收神剑之后，便可消灭拉法路（或被他消灭）。

◆7-6 生命の終末

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ウォルナットLV26×1、ミミックLV26×1
第2次后敌人资料：ケルベロスLV20×4、ゴーストLV27×1
注目道具：タマゴ

玛洛妮回程时受到华鲁拿特（ウォルナット）阻止。这关除了对付华鲁拿特，另一重点是回收“蛋（タマゴ）”，这道具可用来转生（详细解释参考下文）。

同样要预先准备两只邮件瓶及1位没有装备东西的角色（建议为弓箭手，因为有速攻技能），玛洛妮也不要装备道具。进入战斗，留意蛋位于远处的岛上。首先将玛洛妮移近岛的边缘，再派没有持装备的角色CONFINE上附近的道具，利用他举起玛洛妮，并走近岛的边缘，把玛洛妮扔向较接近对岸的场外位置，这样玛洛妮便会立即在对岸复活。

这时守护着蛋的怪物ミミック会拾起蛋，派一只邮件瓶从它手上夺走蛋，并将蛋投向远处，再派另一只邮件瓶CONFINE上蛋即可（跟夺取神剑的方法一样），由于ミミック的防御力极高，而且不属于红色势力，建议大家不用花时间对付它。回收完蛋之后，把玛洛妮投回开始时的岛，派出战斗型角色全力攻击华鲁拿特！

【第8话 莫鲁特伯惊讶（モルト伯，惊く）】

拥有自己的岛之后，玛洛妮终于可以忘记工作，大睡一觉了。起床后，玛洛妮感到无聊，而且不想浪费了父母给她的特殊能力，于是继续当“请负人”的工作。不久，收到由云岛莫鲁特伯寄来的邮件，原来昔日在“雪沼（山上下）の岛”栖息着凶恶的怪物，后来给勇者苏卡利特封印起来，现在怪物解开了封印，需要寻找勇者消灭它。

玛洛妮成功打败了怪物，带着怪物的牙回到云岛报告，开始时莫鲁特伯不相信一个小女孩能够消灭这么凶恶的怪物，不过看到怪物的牙之后，莫鲁特伯在感到惊讶之余，也认同了玛洛妮的实力，愿意送出10000 BOL作为报酬。随后，莫鲁特伯告诉玛洛妮，勇者苏卡利特打败撒非亚的事迹。

◆8-1 人拒む冰河

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：エリンギャーLV20×2 LV21×2、マーメイドLV21×1、マーマンLV22×1、ブロブLV23×1
注目道具：没有

第8话全部战斗都在冰地上进行，角色们容易滑出场外，只要CONFINE上场外禁止或滑禁止的道具，就不用怕滑出场外。注意，エリンギャー会盗取玩家手上的道具，并投出场外。地图上有一位属黄色势力的死人，不用理他，在接下来几关都会有死人在地图上。

◆8-2 零下の海原

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：フェンリルLV21×2、マーメイドLV25×4、リザードマンLV22×1
注目道具：サカナ

开始地点右边有两格黄色区域，一开始不可以通过那里，因为地图中央有1条鱼（サカナ）发出PROTECTION效果“禁止进入黄色区域”。玩家可以直接破坏鱼，或派邮件瓶将鱼回收，从而打通黄色区域。

◆8-3 魔兽の怨念

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：エリンギャーLV21×2 LV22×1、フェンリルLV21×3、マーマンLV22×3、ネコサーベルLV21×3、ばあさんLV30×1
注目道具：没有

没有特别点的一关，只是敌人数量较多，由于大部分敌人都挤在一起，使用范围攻击便可有效地歼灭他们。

◆8-4 勇者の封印

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ゴーレムLV36×1
第2次后敌人资料：マーメイドLV27×3、マーマンLV27×2
注目道具：没有

虽然敌人只有一只LV36的石头怪（ゴーレム），但它拥有强化30％、防御力2倍、传送（ワープ）的PROTECTION效果，战斗力很强。若玩家没有使用“大失败生成迷宫”秘技提升LV，现在就需要先破坏发出PROTECTION的道具，再跟石头怪决斗。

【第9话 两个九把剑（ふたりの九つ剑）】

回到幽灵岛，看见沙卡斯团（サーカス团）的人，他们怀疑先前捉走的巴迪逃进了玛洛妮的家，于是要求去屋内搜查。经搜查后没发现巴迪，便离开幽灵岛。玛洛妮回家时，巴迪现身了，看见这么可爱的巴迪，玛洛妮决定收养他。

接着，收到“砂谷岛”的委托，委托人表示白狼骑士团的拉法路（ラファエル）在岛上捣乱，玛洛妮和艾殊都相信真正的拉法路是不会做出这种行为的。深入砂谷岛调查，发现原来是人狼假冒了拉法路，但人狼受到一股邪气影响，连真正的无限剑拉法路都无法制止它。结果，白头老人薛布兰特（スプラウト）出手，才能够消去人狼的邪气。这老头原来是IVOIRE九把剑之首，堪称世界第一剑士，鼎鼎大名的光辉圣剑薛布兰特！他也是拉法路的师傅，但两师徒久别30年，薛布兰特的圣剑已经变成黑暗的了。

◆9-1 否定の地

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：スライムLV22×4、シャドウLV27×2、ミミックLV28×1、ブロブLV29×1
注目道具：没有

从第9话开始，地图上的道具拥有“绝好调”、“一流”、“人气者”等不错的称号，建议回收它们，把称号换给适合的角色或装备上。这关有一块圣岩的PROTECTION令4只スライム拥有经验值2倍、HP回复20%的效果，歼灭它们可获得大量经验值。注意后方的黑色ブロブ懂得回复魔法。

◆9-2 试される意志

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：スライムLV23×3、シャドウLV27×2、ミミックLV27×2、ブロブLV29×2
注目道具：没有

一块岩向桥上的4只敌人发出经验值2倍、强化10%的PROTECTION效果，由于4只敌人在桥上排成一直线，使用直线范围攻击，便可轻松解决它们。

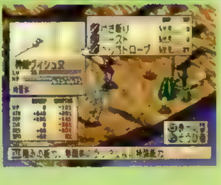
◆9-3第1战 さすらいの果て

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：スライムLV30×3、シャドウLV27×4、ラファエル？ LV36×1
注目道具：没有

玛洛妮遇见第1话的人狼BOSS“ラファエル？”，原来是它冒充拉法路四处捣乱。有3只スライム的PROTECTION令人狼攻击力、防御力、速度+10%，率先铲除スライム，再对付人狼方为上策。

◆9-3第2战 さすらいの果て

胜利条件：红色势力全灭
敌人资料：ラファエルLV65×1、ラファエル？ LV55×1
第2次后敌人资料：ミミックLV31×1 LV32×6 LV36×1
注目道具：神剑ヴィシュヌ



成功打败了人狼，但一团黑气令人狼再次复活，此时真正的拉法路登场，与玛洛妮、艾殊联手对付人狼。虽然本次拉法路协助我方，不过也不可放过他手上的神剑ヴィシュヌ。另外，人狼受到3件道具的PROTECTION影响，令它变成无敌状态。

一开始，应立即派邮件瓶夺去拉法路的神剑，并投在玛洛妮附近，再利用另一只邮件瓶CONFINE上神剑，进行回收工作。同时，派其他角色去破坏3件发出无敌效果的道具，破坏后让拉法路去干掉人狼。战斗途中，人狼有可能会拾起拉法路，这样就更容易对付了，只要远离人狼，等待回合经过，过几个回合，拉法路就会踏死它。

【发现两种升LV方法】

除了前面介绍的“大失败生成迷宫”的练功秘技，笔者还发现了两种升LV方法，虽没有“大失败生成迷宫”那么实用，不过也告诉给玩家吧！

◆岛内破坏高LV道具

进入大失败迷宫回收高LV道具回到岛上，使用“转换书（チェンジブック）”更换低LV同伴，使用他破坏高LV道具，就可以快速赚取经验值。由于玛洛妮不可以靠CONFINE高LV道具升经验值，使用这方法提升LV最适合不过。例如玛洛妮只有LV20，向商人买些LV40的道具，再拿着块LV80的岩石，不断破坏LV40的道具，便可轻松快速升LV。当然，使用低LV角色消灭高LV同伴均可赚取大量经验值，但要注意DARK值的上升。

轻轻松松又升了LV！

◆第3-2关杀LV9999兔子

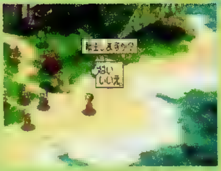
首先将拥有“爆发”技能的角色提升LV，然后进入第3-2关“やすらかなる丘”，消灭敌人，只留下公公（じいさん）和1只PROTECTION“LV UP＋1（レベルアップ＋1）”的兔子（ウサギリス），将玛洛妮移离兔子，接着不断“行动终了”等回合经过，待兔子升至LV9999，派人拾起兔子，把它投向某道具旁边，再派拥有“爆发”技能的角色CONFINE上道具炸死兔子，该角色即可获得超大量经验值。

※“爆发”技能的伤害值是“现在HP×爆发技能LV/100”，而兔子的HP约为54（不会增加或回复），CONFINE角色的HP达270就可以炸死它。

这个升LV方法十分危险……

【“转生”创造最强角色】

前面提到过“转生”系统，玛洛妮以外的角色都可以通过转生增强成长力。当角色处于战斗不能状态，再受一定程度的攻击，便会“魂灭”。魂灭后找治疗师复活，复活道具选择“转换书（チェンジブック）”或“蛋（タマゴ）”便可进行转生，再次把灵验值分配到各能力（灵验值是能力的成长率）上去。


只有两件极稀有道具可令角色“转生”。

转生后角色会变回LV1，受先前分配的灵验值影响，能力值及能力成长率都会有所提升。玩家应把角色练至高LV再进行转生，因为角色LV越高，可分配的灵验值越多，当角色升至LV9999进行转生，可分配206点灵验值！

※“转换书（チェンジブック）”分别在小岛第2个最高点及第17-5关可取得；“蛋（タマゴ）”可在第7-5关取得，部分生成迷宫的BOSS级敌人也持有蛋。

【生成迷宫出现敌人】

找迷宫师制作迷宫时，会显示迷宫的“主要敌人（主な敌）”，以下列出“主要敌人”与实际出现敌人的资料。从敌人种类来看，相信“ヨボヨボ”是最容易提升LV的种类。

主要敌人	实际出现敌人
ヨボヨボ	公公（じいさん）、婆婆（ばあさん）、称号师
职人	改造屋、魔导合成师、迷宫师（ダンジョン师）、称号师
女の子	魔女（ウィッチ）、弓箭手（アーチャー）、女骑士（レディナイト）、亚马逊（アマゾネス）、商人、治疗师（ヒーラー）
男	战士（ファイター）、杂鱼兵士（ザコ兵士）、神秘者（ミスティック）、改造屋、骑士（ナイト）、迷宫师（ダンジョン师）、称号师
战士	骑士（ナイト）、战士（ファイター）、杂鱼兵士（ザコ兵士）、亚马逊（アマゾネス）、女骑士（レディナイト）
変な生き物	邮件瓶（ボトルメール）、プリニー、精灵、エリンギャー
大型生物	ゴーレム、ドラゴン、マンティコア、フェンリル、リザードマン、ケルベロス
4足步行	フェンリル、マンティコア、ケルベロス、ベヒモス、デスコーギー
きのこ	エリンギャー

【疯狂掠夺道具方法】

众所周知“邮件瓶（ボトルメール）”是回收道具能手，制作一个主要敌人是“变生物”的迷宫，在迷宫内击倒20只邮件瓶，便可将邮件瓶量产化。然后带领着邮件瓶军团进入“大失败生成迷宫”，不断重复回收道具→离开迷宫的策略，很快就可以收集到大量高LV道具，利用它们作合成、卖掉赚钱、抽出称号等活动，对各方面都有极大帮助。

杀20只邮件瓶后，将它们大量生产！

建议替邮件瓶装备一些高LV的草系道具（增加SPD），借此提升回收效率。另外，建议制作1个新的迷宫师，将“RETURN（リターン）”技能继承给玛洛妮或强力角色，方便随时离开迷宫。

【魔导合成】

完成第2-1关，取得魔导合成师，便可找她进行“合成”。玩家可以把角色与道具互相合成，而每次合成都要选两个合成品（角色或道具），先选的是“主体”，后选的为“素材”，例如先按“水龙之剑”，再按“杂草”，就是把杂草合上水龙之剑，合成结束后，杂草会消失，水龙之剑则可获得杂草的能力。

继承技能及增强主体的能力

选择两件合成品时，会看见“1.相性”、“2.上限LV”、“3.MANA总值”和“4.继承技能”等资料。

1.相性越高代表合成效果越好，相性最高是SSS，最差是F。

2.合成后会增加上限LV，例如艾殊一开始的上限LV是100，当艾殊升至LV100就会停止升级，把艾殊与其他角色或道具合成，便会增加上限LV。

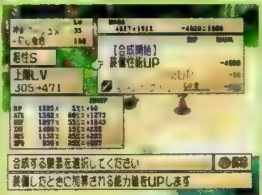
3.两件合成品MANA加起来的总值。

4.继承技能需要有足够MANA。

确认一切资料妥当，决定继承技能后，按【合成开始】便完成合成过程。

（图：pb19）继承技能及增强主体的能力。

◆赚取大量MANA方法



回收高LV道具进行合成。

使用前面教大家的“大失败生成迷宫”秘技进入迷宫，提升邮件瓶的LV（LV影响回收成功率），再把高LV道具回收。离开迷宫，将“主体”与刚回收的高LV道具合成，便可大幅增加主体的MANA值，把大量高LV道具合上主体积存MANA，便可继承“省エネ”、“速攻”、“RETURN（リターン）”等技能。

【称号】

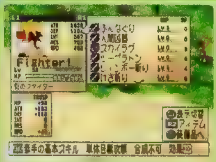
游戏中每位角色、每件道具都有一个称号，以第 4-2 关取得的“一级铜剑”为例，“铜剑”是道具名称，“一级”就是其称号。称号会直接影响角色、道具的能力，称号共分为 8 个 RANK，RANK 0 是最差，RANK 7 是最好的。

经过第 3-3 关获得“称号师”之后，便可替角色、道具及迷宫更换称号。制作角色时，角色称号是随机决定的，玩家可等待抽到符合心意的称号时再制成角色。把角色或道具交给玛洛妮消除，可取得该角色或道具的称号，供称号师作更换之用。

以下讲解一些利用称号强化部队的技巧，并列出称号一览表，留意某些称号附有技能，把称号放在道具上，该道具便会拥有称号上的附属技能。

※不过特定道具，如“水龙之剑”、“转换书（チェンジブック）”是没有称号的。

◆称号的颜色



黄色的战士实在型！

把不同RANK的称号放在角色或道具上，会改变角色或道具的颜色。大家认识了什么颜色代表什么RANK之后，看看地图上道具的颜色，就可以分辨出道具称号的强弱。

RANK 0=红色	RANK 1=茶色	RANK 2=绿色	RANK 3=蓝色
RANK 4=黄色	RANK 5=白色	RANK 6=黑色	RANK 7=金色

◆进生成迷宫寻找强力称号

回收强力称号道具。

使用“大失败生成迷宫”秘技进入迷宫，利用“邮件瓶（ボトルメール）”把拥有强力称号的道具回收。离开迷宫后，使用称号师把道具上的称号换走，便可将强力称号任意换到各人物或道具上。

◆利用迷宫强化称号

尽量制作低LV，少阶段的迷宫。

称号可作强化，方法是先把称号放在生成迷宫上，再进入该迷宫冒险，每完成1阶，称号的能力都会略有提升，还有一定机率可取得附属技能。直至通过迷宫全阶段，可以拿回迷宫上的称号，把它换给人物或道具使用。想强化称号的话，就要制作低LV、少阶段的迷宫，方便快速完成迷宫，这点与锻练角色LV刚好相反啊！

◆隐藏称号与技能

薛布兰特的绝技是隐藏技能。

白发老战士薛布兰特（スプラウト）的绝技“ダークエボレウス”原来是有方法取得的，而且任何人都可以使用。只要不断提升角色的DARK值，接着放他在岛上，令“岛内の出来事”发生他攻击同伴或道具事件，这时该角色的称号会自动变成“冒渎”，而冒渎称号的附属技能就是“ダークエボレウス”。但冒渎称号会令技能能力大幅下降，因此要通过魔导合成师将技能继承给其他角色，才能发挥出“ダークエボレウス”的威力。

经确认后，DARK 值高过 20 就有机会变成“冒渎”称号，DARK 值越高机率越高；若DARK 值不足，只会变成“嫌われ者の”称号。使用“转换书（チェンジブック）”更换控制角色去攻击同伴或道具，使你想变成冒渎称号的角色增加 DARK 值。

称号一览表：

※RANK 2～7 只列出称号名称，RANK 6 与 7 称号名称旁边括号内的文字代表附属技能

◆RANK 0

称号	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD	EXP	BONUS
大失败	−80%	−80%	−80%	−80%	−80%	−80%	−100%	−100%
クズ	−70%	−70%	−70%	−70%	−70%	−70%	−95%	−95%
ダメ	−60%	−60%	−60%	−60%	−60%	−60%	−90%	−90%
贫弱	−50%	−50%	−50%	−50%	−50%	−50%	−85%	−85%
役立たず	−40%	−40%	−40%	−40%	−40%	−40%	−75%	−75%
下っ端	−30%	−30%	−30%	−30%	−30%	−30%	−60%	−60%
へっぽこ	−20%	−20%	−20%	−20%	−20%	−20%	−40%	−40%
どんまい	−10%	−10%	−10%	−10%	−10%	−10%	−20%	−20%

◆RANK 1（※平均能力修正介乎−5～+5%之间）

称号	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD
ふつうの	−	−	−	−	−	−
新米	−2%	−	−	−	−	+2%
初心者	−	−2%	−	−	−	+2%
泣き虫	−	+2%	−	−2%	−	−
ずっこけ	−	−	+2%	−	−2%	−
おのろけ	+2%	−	−2%	−	−	−
见习い	+2%	−	−	−2%	−	−
见た目は	−2%	−	−	−	−	+2%
おじゃま	−	−	−	+2%	−	−2%
称号	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD
能天气	−	−	+3%	−	−	−3%
いさみ足	−1%	+3%	−	−	−	−2%
不机嫌	−	+3%	−	−	−3%	−
道端の	−	−	+3%	−2%	−1%	−
おとぼけ	−	−1%	−2%	−	−	+3%
なまいき	−2%	−1%	+3%	−	−	−
いたずら	−3%	−	−	+3%	−	−
称号	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD
平凡な	−	−2%	−	−	+4%	−2%
甘えんぼ	+4%	−	−	−2%	−2%	−
ドジっ子	−	−2%	+4%	−	−	−2%
气取りや	−2%	+4%	−2%	−	−	−
はったり	+1%	−1%	−2%	−1%	+3%	−
うっかり	+4%	−	−	−1%	−2%	−1%
一般的な	−	−2%	−2%	+4%		−
のほほん	−	+1%	−	−2%	−2%	+3%
ぶりっこ	+1%	+3%	−2%	−2%	−2%	+2%
せっかち	+2%	−2%	−2%	−2%	+1%	+3%
わんぱく	+2%	+3%	−3%	−2%	−3%	+3%
ぼんやり	−2%	−2%	−2%	+7%	−	−1%
いじわる	+3%	−3%	+2%	−2%	+3%	−3%
どっきり	−	−5%	−5%	−	+5%	+5%
はらぺこ	−5%	+5%	−5%	+5%	−5%	+5%

◆RANK 2（※平均能力修正+5～10%）

おすすめ；あざやか；うきうき；うっとり；お气乐；おちゃめ；思い出の；ガンバリ；さすらい；しっかり；しなやか；スイート；ステキな；すべすべ；そこそこ；つやつや；できたて；天然色；ハッスル；ふんわり；ほんのり；ほんわか；まじめな；まったり；まろやか；メルヘン；やさしい；安らぎの；ゆかいな；醉いどれ；炎の；风の；冰の；愈しの

◆RANK 3（※平均能力修正+10～20%）

一级；アイドル；あっぱれ；あの顷の；お色气；活力の；危险な；结构な；小粋な；荒野の；しあわせ；纯情；上等；すこやか；素早さの；たべごろ；ダンディ；特典付き；秘密の；プリティ；昔气质の；国产；子连れ；どすこい；びっくり；ぶっとび；メジャー；マッチョ；汤上がり；さわやか；男前；力の；气合の；守りの；知性の；忍耐の

◆RANK 4（※平均能力修正+15～20%）

すごい；一流；祈りの；うわさの；江户っ子；高级；ごきげん；ごっつい；秀才；新型；青春；绝好调；どこでも；人气者；ペタンコ；ベテラン；誉め杀し；モリモリ；用心棒；モーレツ；暴れん坊；异次元；エロ；黑带；根性；三本ノック；大名古屋；ドキドキ；ときめき；ぴちぴち；マッチョ；优秀な；灼热の；烈风の；冷气の；回复の

◆RANK 5（※平均能力修正+20～30%）

极上；希望の；伟大なる；新感觉；社长用；新生；スーパー；正义の；大吟酿；特级；とんでも；敏感な；みんなの；爱の；岚を呼ぶ；怒りの；大地の怒り；英知の；巨大；改造済み；科学的；机械化；キトキト；豪腕の；抗魔の；胜利の；神速の；誓いの；超常现象；铁壁の；天才；虹の；光の；不屈の；勇气の；友情の

◆RANK 6（※平均能力修正+25～30%）

マスター；俺の；完全无；极乐；最高级；万能；未来型；破天荒；ボクらの；幻の；大往大；胸キュン；アストロ（攻击目标地点）；丽しの（华丽斩）；辉け！（天然光线）；激动の（大地の怒り）；原子力（メガトンボム）；高得点（ゴールドラッシュ）；国宝级（金山发掘）；神秘の（お乐しみ箱）；大怪兽（ドラゴンブレス）；大银河（メテオフリーズ）；太阳の（ソーラーボム）；超合金（ギガトンボム）；天空の（飞翔天中杀）；魔神（真．飞天无双斩）；UFO（レジストブレイク）；ロボ（四身合体）；爆炎の（ギガファイア）；龙巻の（ギガウインド）；极寒の（ギガクール）；全快の（ギガヒール）

◆RANK 7（※平均能力修正+30～50%）

超ド级；永远の；王者の；俺だけの；完全体；惊天动地；原始の；森罗万象；スペース；世界征服；大器晚成；大逆转；日本一の；霸王；万物の；ミラクル；常胜不败（真．魔枪流星群）；绝对无敌（プラズマ大升龙击）；武神（无限斩）；明镜止水（最后の一滴）；最终兵器（ギガトンボム）；七年杀し（丑の刻参り）；超时空（クイックタイム）；超电磁（超电磁ヒトデ）；传说の（超次元断）；反重力（グラビトンボム）；不死身の（オメガヒール、キャロル）；プラズマ（オメガサンダー）；苏る（天の裁き、キャロル）；乐园王（秘密の花园、エルドラド）

大攻略

●SQUARE ENIX●2004年1月22日●RPG●1人玩●DVD-ROM●175Kb ●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/●对应BB Unit、杜比Pro Logic II

星之海洋3 导演剪辑版

Text:Seed Design:老刃

STAR OCEAN Till the End of Time

スターオーシャン3 ディレクターズカット

DIRECTOR'S CUT

这次的《星之海洋3 导演剪辑版（SO3DC）》相比前作有了众多改进，除了以前杂志曾经多次介绍过的新人物、新迷宫外，各种细节的变动更是让老玩家感到欣慰。本次由小编SEED亲自上阵，为大家献上一个与众不同的攻略。本次的内容除了会有新系统的介绍、对战模式的详解外，还有各项资料性極强的内容，包括详细配图解说的新迷宫、有全部迷宫地图的重点指引式流程攻略、全同伴加入条件，还有全部的战斗收集内容和物品制作的详细资料，玩《SO3DC》的玩家绝对不能错过。

充满爽快感的新战斗系统

原本《SO3》就是以爽快而华丽的战斗闻名于世，这次的《SO3DC》更是在前作基础上再有大幅提高。这一方面来自于对战斗的各方面的调整和修正，例如过强的黑鹰旋被削弱，较弱的イセリアル・ブラスト则被强化不少，大攻击的必杀技消耗改为按照HP比例等等，而更重要的是新系统キャンセルボーナス的引入。

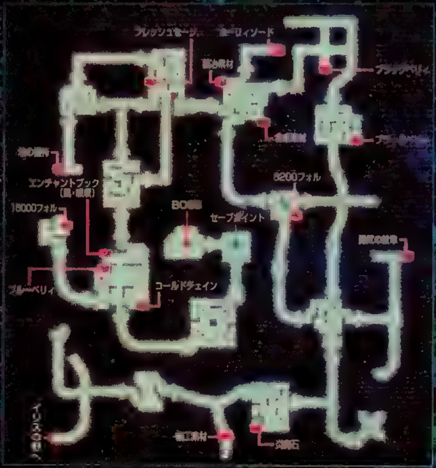
キャンセルボーナス（cancel bonus）在以前的情报中并没有被重点介绍，即使在游戏的说明书上也只是角落处的数行小字，然而它却几乎改变了整个《SO3DC》的战斗方式。所谓キャンセルボーナス，就是利用必杀技来取消之前的攻击，从而使得战斗更加连贯和多变。另一方面，这样的取消是可以多次进行的，而且还会随之有可观的伤害加成，具体如下：

通常	2COMBO	3COMBO	4COMBO	5COMBO	更高 COMBO
100%	175%	200%	250%	300%	300%

不过COMBO的发生也是需要一定攻击次序的，基本方式为小攻击→小必杀技→大必杀技→小必杀技→大必杀技→循环，也可以由小必杀技开始发动COMBO，但是由大攻击以及大必杀技开始则是不能连上的。有了这一系统，单纯的攻击和必杀技攻击就变成了事先精确计算过的连续COMBO，随之而来的就是武具的装备和技的调整，并且会衍生出数不尽的个性战斗方式。熟练掌握这一系统后，战斗的乐趣会进一步大幅提升。

新迷宫地图攻略

サーフェリオ水中庭园



位于イリスの野生大区域，在入口处会有记录点。初次经过イリスの野是不能前来的，要从圣王都回来之后才可以。里面的敌人并不太强，谜题则是根据地上的轨迹来推动箱子，以便前往各个出口。迷宫中的好东西并不算多，不过エンチャントブック（风・吸收）是相当重要的，而另外的几个隐藏BOSS都会使用雷系的最强纹章术。打倒BOSS后会在宝箱中发现パラケルススの圆卓，交给交易都市的ウェルチ即可开启对战模式。

ウルザ石窟寺院

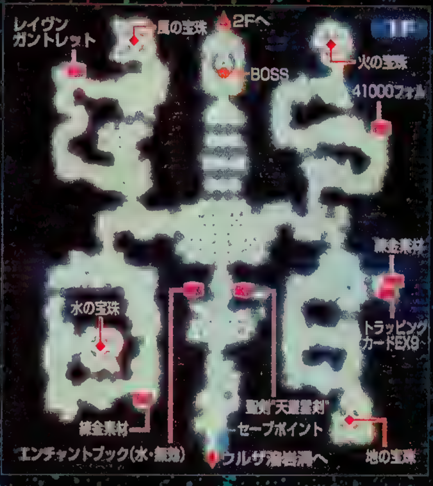
这个迷宫是要通关后才能前去的，同样在通关后和班尼的对话中会有提示，可参看ENDING时的截图。迷宫的具体入口就是在伯爵龙所在处的右上角的上方，具体如图所示。在入口处会有记录点，这样一来最后来挑战关着也方便不少了。

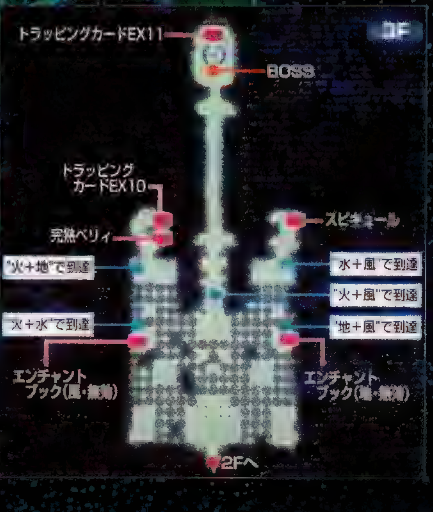
这里的迷宫谜题是由不同属性的宝珠和大釜组成的，不同颜色的大釜有着不同的属性，分别是红（火）、蓝（水）、绿（风）、黄（地），而水火、风地分别相克，放上某属性的宝珠后，本层迷宫中全部相克属性的大釜都会消失，从而显现出新的道路以及宝箱。需要注意的是，本迷宫中的普通敌人都是有属性的，而如果放上了相同属性的宝珠之后，该敌人就会处于无敌状态，这种情况下就要尽早逃离。

本迷宫中的好东西不少，包括隐藏技和对战卡片，不要错过。另外第三层的敌人ストドラゴン会掉下合成素材，对于后期合成强力武器是相当重要的。

本迷宫每层都会有BOSS，而他们是以2P形态出现的没有加入的同伴。例如如果没有收阿鲁贝尔的话，他就会和曾经在通关画面中出现过的死人之王ロメロ一同出现。第二层也是类似的情况，注意这些都是有战斗收集的，要拿全就得至少通关两次，并且选择不同的同伴。

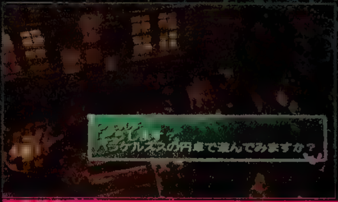
至于第三层出现的是2P打扮的菲特，而和他一同出现的敌人则是按照一定的规律变化。具体来说就是在结局中和菲特在一起的那位同伴，如果都没有达到需要的好感度，那么就是和强化后的最终BOSS路西法一同出现……这场战斗比起前面两层来说要困难得多，要做好万全的准备才来挑战。

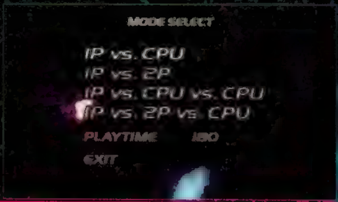




对战模式

在新迷宫サーフェリオ水中庭园中获得パラケルススの圆卓，交给交易都市的ウェルチ即可开启对战模式，以后只要回这里和ウェルチ对话即可进行对战。选择人物时按不同的键可以选择不同的服装，具体为○（1P）、△（2P）、□（3P）、R1（4P）、L2（5P）和R2（6P）。至于服装的获得和普通战斗模式依靠战斗收集不同，需要在游戏中拿到相应的卡片才能使用。几位初期无法使用的同伴也同样需要卡片。卡片的具体情况和入手地址可参考下面的表格：

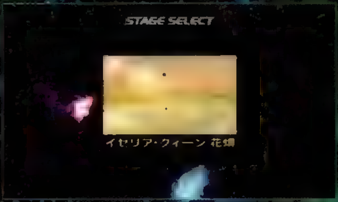


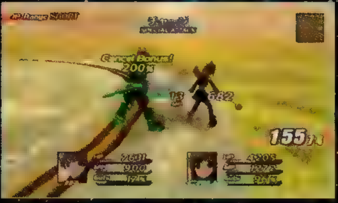


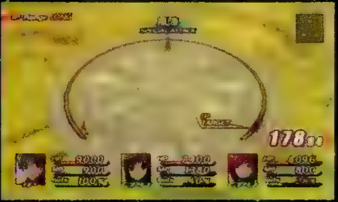
卡片名	位置	效果
トラッピングカード1	ムーンベース　居住エリア	アルベル可以使用
トラッピングカード2	スフィア211　5阶	ロジャー可以使用
トラッピングカード3	螺旋の塔　第1层	アドレー可以使用
トラッピングカード4	モーゼルの古代遗迹　最下层	ミラージュ可以使用
トラッピングカードEX1	ムーンベース　居住エリア	3Pフェイト可以使用
トラッピングカードEX2	スフィア社　3阶	3Pソフィア可以使用
トラッピングカードEX3	ベクレル矿山	3Pマリア可以使用
トラッピングカードEX4	カルサア山洞	3Pクリフ可以使用
トラッピングカードEX5	ダグラスの森	3Pネル可以使用
トラッピングカードEX6	モーゼルの古代遗迹　地下水脉	3Pアルベル可以使用
トラッピングカードEX7	スフィア211　16阶	3Pロジャー可以使用
トラッピングカードEX8	スフィア211　50阶	3Pスフレ可以使用
トラッピングカードEX9	ウルザ石窟寺院　1阶	3Pアドレー可以使用
トラッピングカードEX10	ウルザ石窟寺院　4阶	3Pミラージュ可以使用
トラッピングカードEX11	ウルザ石窟寺院　4阶	4Pフェイト可以使用
トラッピングカードEX12	ウルザ溶岩洞	4Pソフィア可以使用
トラッピングカードEX13	试练の遗迹　第3下层	4Pマリア可以使用
トラッピングカードEX14	试练の遗迹　第7下层	4Pクリフ可以使用
トラッピングカードEX15	试练の遗迹　第5下层	4Pネル可以使用
トラッピングカードEX16	コーファーの遗迹	4Pアルベル可以使用
トラッピングカードEX17	スフィア211　109阶	4Pロジャー可以使用
トラッピングカードEX18	スフィア211　140阶	4Pスフレ可以使用
トラッピングカードEX19	スフィア211　141阶	4Pアドレー可以使用
トラッピングカードEX20	スフィア211　173阶	4Pミラージュ可以使用
トラッピングカードEX21	スフィア211　188阶	5Pフェイト可以使用
トラッピングカードEX22	スフィア211　199阶	5Pソフィア可以使用

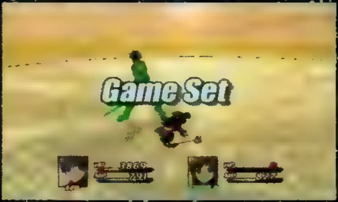
※注意红色标记的地点要第二次前去才能取得，而菲特和索菲亚的6P服装需要先拿到3～5P服装。

选择人物类型会决定在战斗中所装备的技能，区别相当明显，具体情况请参看后面的表格。人物确定后可选择战斗的地点，所有目前已经在正常游戏中战斗过的地域都能选择。此处如果按住L或者R键来选择地域的话，进入战斗后还会听到不同以往的BGM。









[illegible]

	ヒット数重视	バランス型	回避重视
○S	ブレード・リアクター	リフレクト・ストライフ	ブレード・リアクター
○L	—	ショットガン・ボルト	ストレイヤー・ヴォイド
×S	ヴァーティカル・エアレイド	チャージ	リフレクト・ストライフ
×L	ドレイン	アイシクル・エッジ	スタン
补1	Gutsエクステンド	—	レトロヒール
补2	—	—	—

克里夫

	突进型	ヒット数重视	バランス型
○S	エリアル・レイド	カーレント・ナックル	フラッシュチャリオット
○L	バースト・タックル	—	エリアル・レイド
×S	チャージ	アクロバット・ローカス	マイト・ハンマー
×L	—	—	—
补1	—	Gutsエクステンド	—
补2	—	—	—

奈露

	近距离型	中距离型	远距离型
○S	チャージ	雷煌破	影祓い
○L	—	影祓い	雷煌破
×S	里樱花炸光	肢闪刀	影祓い
×L	风阵	—	黑鹰旋
补1	—	Gutsエクステンド	—
补2	—	—	—

罗杰

	近距离型	攻击范围重视	远距离型
○S	チャージ	ジーク・ビーム	ラスト・ディッチ
○L	ストリーム・アタック	—	ヒート・ウィップ
×S	エクス・アーム	ストリーム・アタック	—
×L	—	—	トライ・ファンネル
补1	—	ガードレス	Gutsエクステンド
补2	—	—	レトロヒール

玛莉娅

	近距离型	中距离型	远距离型
○S	クレッセント・ローカス	グラビティ・ビュレット	チャージ
○L	パルス・エミッション	—	エイミング・エバイス
×S	トライデント・アーツ	チャージ	ブルート・ホーン
×L	—	—	レディエーション・デバイス
补1	Gutsエクステンド	—	—
补2	—	—	—

阿鲁贝尔

	バランス型	MP攻击重视	シンプル型
○S	冲裂破	魔掌璧	エリアル
○L	空波斩	气功掌	スタン
×S	双波斩	刚魔掌	チャージ
×L	吼龙破	—	HPダメージアップ
补1	—	—	Gutsエクステンド
补2	—	—	—

索菲亚

	远距离型	近距离型	シンプル型
○S	アースグレイブ	チャージ	チャージ
○L	ファイアーボルト	ドレイン	スタン
×S	ライトニングブラスト	イフリートソード	クリティカル
×L	サンダーフレア	ファイアーボルト	—
补1	レトロヒール	クリティカルHP	ガードレス
补2	Gutsエクステンド	—	—

苏芙蕾

	バランス型	シンプル型	攻击范围重视
○S	パパパ・スプラッシュ	チャージ	スタン
○L	ドキューン・ブラスト	ブレード・リアクター	ビヨーンド・ルアー
×S	チャージ	エリアル	フェアリー・アーツ
×L	ビヨーンド・ルアー	—	—
补1	—	Gutsエクステンド	ガードレス
补2	—	クリティカルHP	—

米拉吉

	バランス型	攻击范围重视	突进型
○S	クレッセント・ローカス	マイト・ディスチャージ	チャージ
○L	エリアル・レイド	マイト・ハンマー	スタン
×S	カーレント・ナックル	トライデント・アーツ	フェスティブ・アベンジャー
×L	—	—	—
补1	—	Gutsエクステンド	レトロヒール
补2	—	—	—

安德列

	远距离型	シンプル型	突进型
○S	ライトニングブラスト	ファイアボルト	フェイタル・フューリー
○L	ファイアボルト	ファイアボルト	フェイタル・フューリー
×S	アースグレイブ	タイタン・フィスト	チャージ
×L	スピキュール	—	—
补1	—	ガードレス	レトロヒール
补2	—	—	—

物品制作

物品制作仍然是游戏中的重头戏之一，在这上面花费的金钱和时间可是相当可观的。相比前作，这次的物品制作中的炼金有了很大变化，由前作中的鸡肋一跃成为非常重要的一项。制作出的オリハルコン、ダーククリスタル能大幅提高ATK和INT，在中期就能够合成出相当强力的武器。シエルサファイア甚至能附加“冻结”效果，在本作中虽然此效果比前作有所削弱，却仍然是使得战斗更加容易和顺利的方法之一。其余物品中也不缺实用的东西，在这方面可以多下些功夫。下面给出职人的详细资料，甚至还有隐藏职人的加入方法、提升成功率的物品获得方法以及同伴的物品制作数据同样罗列清楚，以便读者参考。

职人一览表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
		フェイト在职人介绍所登录后			
ダムダ・ムーダ	圣王都シランド	醉迎（落：月影构成员）	料理 Lv6	—	10%
ミレーニア	河岸の村アリアス 教会	3200 フォル	调合 Lv19	—	-20%
マユ	カルサア修练场 3 阶	愈しネコ（细工）	料理 Lv20	—	-30%
		到达圣王都シランド			
エリザ	圣王都シランド	10000 フォル	炼金 Lv4	-30%	—
グラッツ	ペクレル矿山 精炼所	13500 フォル	锻冶 Lv25	—	—
スターアニス	水没都市サーフェリオ 村长宅	限定ドルフィン（宝：ダグラスの森）	细工 Lv20	-30%	-20%
		アルベル击破			
ゴッサム	交易都市ペターニ	若返り药（ニセモノ）（调合）	调合 Lv9	—	20%
マクウエル	シランド城 图书室	预言书 1（宝：圣殿カナン）	炼金 Lv31	40%	—
リジェール	矿山の町カルサア 食料品店	ゴールデンカレー（料理）	料理 Lv47	40%	—
		保护セフィラ后回到シランド城			
ミスティ・リーア	パール山脉	魂玉石（宝：パール山脉）	炼金 Lv50	—	—
ライアス	王都アーリグリフ	28000 フォル	锻冶 Lv36	—	20%
发明王デジソン	王都アーリグリフ	超绝破坏ユニット（机械）	机械 Lv6	-20%	40%
		二国会谈后到达アーリグリフ			
杀人シェフ	水没都市サーフェリオ	万能包丁（店：ジェミティ）	料理 Lv75	-30%	—
コーネリアス	王都アーリグリフ 武器屋	サンライズ辞书（宝：ムーンベース）	执笔 Lv15	40%	—
バルバドス	モーゼル砂丘	オークジュエリー（カルサア山洞）	细工 Lv37	-40%	50%
		说得クロセル后			
ミシェル	圣王都シランド	85000 フォル	执笔 Lv35	—	10%
ガスト	交易都市ペターニ	60000 フォル	锻冶 Lv60	-20%	—
バニラ	ウルザ溶岩洞	30000 フォル	机械 Lv32	—	30%
		到达ジェミティ			
アンサラー	シランド城 ラッセルの部屋	贤者の石（炼金）	炼金 Lv99	-20%	—
パフィ	试练の遗迹第 5 下层	万能解毒剂试作タイプ（宝：试练の遗迹第 2 下层）	调合 Lv57	-40%	—
アクア＆エヴィア	交易都市ペターニ 教会	20000 フォル	细工 Lv49	—	10%
		由スフィア 211 归还后、到达シランド			
メリル	交易都市ペターニ	ドレメラ工具セット（宝：スフィア 211）	机械 Lv46	30%	—
ノッペリン伯爵	アーリグリフ城	150000 フォル	执笔 Lv44	—	40%
ボイド	河岸の村アリアス	折れた魔剑（バーニィレース赏品）	锻冶 Lv95	50%	—
		セフィラ入手后在回到シランド城			
贤者オースマン	王都アーリグリフ 废教会	专门猎奇怀疑书（执笔）	执笔 Lv73	40%	—
占い师ルイド	水没都市サーフェリオ	90000 フォル	调合 Lv98	30%	—
チリコ	水没都市サーフェリオ 道具屋	82000 フォル	细工 Lv60	60%	-10%
		イザーク修理后			
イザーク	水没都市サーフェリオ	参看下面的注解	机械 Lv65	-50%	—

隐藏职人イザーク加入方法：需要获得设计图和AIプログラム，前者需要完成迷路男ラドル的PA，而后者则是在スフィア社5F先后和シャール、レイリア对话即可。

前者的PA发生时间为アミーナ救出至两国战争结束前，去交易都市ペターニ的宿屋，会遇到ルミナ和ラドル，此时要给他们指明正确的道路（选择“南”），接着会在アリアス的宿屋遇到他们，选择“南”或者“西”均可，前往王都アーリグリフ会再次在宿屋遇到他们……再次指点他们正确的方向（选“もう行き过ぎましたよ”），然后终于在カルサア的酒吧看到来到目的地的ラドル，和ルミナ对话后可以选择用5000元购入设计图。

设计图和AIプログラム都到手之后还需要和デジソン、メリル、バニラ结成契约，之后前去サーフェリオ，调查村长门前的机械兵即可将他修理好，并且成为契约职人。

同伴数据一览表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	料理	炼金	细工	调合	锻冶	执笔	机械	合成
フェイト	0%	0%	16	14	20	30	29	34	25	12
クリフ	5%	0%	9	5	2	10	31	7	36	14
マリア	0%	-10%	19	22	10	25	4	22	20	15
ソフィア	0%	-5%	43	36	33	15	6	15	3	25
ネル	-5%	0%	30	20	15	10	25	14	5	10
ロジャー	5%	0%	2	6	35	6	23	4	20	10
アルベル	0%	5%	16	15	12	16	30	4	16	15
スフレ	-10%	10%	6	12	40	11	5	6	15	20
ミラージュ	-5%	-5%	26	18	30	27	17	16	31	22
アドレー	-25%	+30%	20	4	3	5	27	11	7	15

提升物品制作成功率的物品

名称	入手场所	效果
万能包丁	ジェミティ的道具屋购入	料理成功率上升
炼金石	モーゼル砂丘的宝箱	炼金成功率上升
天使的胸像	パルミラ平原的宝箱（左上）	细工成功率上升
マルチフラスコ	アリアス的宝箱（村子的左上）	调合成功率上升
スミッティーハンマー	レコダ的フラッド的家 2 阶	锻冶成功率上升
マジカルペン	圣殿カナン的宝箱（需要消除障碍）	执笔成功率上升
NC プログラムディスク	ムーンベース	机械成功率上升

战斗收集全表

战斗收集仍然是这次的重头内容，在后面，我们会给出全部的300个战斗收集列表。此外，随着完成率的增加，也会有相应的效果出现，具体如下：

完成率	效果
15%	通常战斗时可使用 2P 服装
25%	新游戏时可选择ユニバースモード
40%	通常战斗时可使用 3P 服装
55%	按□键可选择ミュージックモード
65%	新游戏时可选择 FD モード
80%	通常战斗时可使用 4P 服装
95%	フルアクティブモード使用可能

其中选择服装需要先读取战斗收集记录，确认达到相应的完成率后再进入游戏，此时就可以在个人状态画面按△键来自由改变服装了。

1	战斗回数 100
2	战斗回数 1000
3	战斗回数 5000
4	战斗回数 10000
5	战斗回数 50000
6	敌 2 体同时击破
7	敌 3 体同时击破
8	敌 4 体同时击破
9	HIT 数 10
10	HIT 数 30
11	HIT 数 50
12	HIT 数 100
13	HIT 数 150
14	HIT 数 200
15	HIT 数 250
16	HIT 数 300
17	敌 100 种类击破
18	敌 200 种类击破
19	敌 300 种类击破
20	敌 400 种类击破
21	敌 420 种类击破
22	CHAIN 数 3
23	CHAIN 数 10
24	CHAIN 数 30
25	CHAIN 数 60
26	CHAIN 数 100
27	CHAIN 数 250
28	CHAIN 数 500
29	敌一击击破
30	ジャストダメージ击破
31	ジャストダメージ 1 发击破
32	敌杀伤数 300
33	敌杀伤数 500
34	敌杀伤数 1000
35	敌杀伤数 5000
36	敌杀伤数 10000
37	敌杀伤数 50000
38	最速战斗时间 30 秒
39	最速战斗时间 20 秒
40	最速战斗时间 10 秒
41	逃走数 20
42	逃走数 100
43	行动不能数 20
44	行动不能数 100
45	全员マヒ胜利
46	全员冻结胜利
47	纸一重胜利 HP5
48	纸一重胜利 HP4
49	纸一重胜利 HP3
50	纸一重胜利 HP2
51	纸一重胜利 HP1
52	ボタン入力数 10000
53	ボタン入力数 100000
54	ボタン入力数 1000000
55	フィニッシュアタック数 10
56	フィニッシュアタック数 100
57	フィニッシュアタック数 500
58	フィニッシュアタック数 1000
59	レベル数 10
60	レベル数 77
61	レベル数 120
62	レベル数 255
63	プロテクトブレイク数 10
64	プロテクトブレイク数 100
65	プロテクトブレイク数 500
66	プロテクトブレイク数 1000
67	怒り数 10
68	怒り数 100
69	怒り数 500
70	怒り数 1000
71	最大ダメージ 1000
72	最大ダメージ 10000
73	最大ダメージ 50000
74	最大ダメージ 99999
75	ノーダメージ胜利
76	キャンセルボーナス 100 回
77	キャンセルボーナス 1000 回
78	キャンセルボーナス 3000 回
79	ノートンを 30 秒击破
80	ノートンをノーダメージ胜利
81	ラヴァークラブを 1 分击破
82	ラヴァークラブをノーダメージ胜利
83	シェルビーを 1 分击破
84	シェルビーをノーダメージ胜利
85	月影团长を 1 分击破
86	月影团长をノーダメージ胜利
87	マッドマンを 1 分击破
88	マッドマンをノーダメージ胜利
89	コッカトライスを 1 分击破
90	コッカトライスをノーダメージ胜利
91	クリスタルケルベロスを 1 分击破
92	クリスタルケルベロスをノーダメージ胜利
93	デメトリオを 1 分击破
94	デメトリオをノーダメージ胜利
95	オーロラガナッシュを 1 分击破
96	オーロラガナッシュをノーダメージ胜利
97	ブルードラゴンゾンビを 1 分击破
98	ブルードラゴンゾンビをノーダメージ胜利
99	ロビンウィンドを 1 分击破
100	ロビンウィンドをノーダメージ胜利
101	クロセルを 1 分击破
102	クロセルをノーダメージ胜利
103	ビヴィグを 1 分击破
104	ビヴィグをノーダメージ胜利
105	代弁者を 1 分击破
106	代弁者をノーダメージ胜利
107	アザゼルを 1 分击破
108	アザゼルをノーダメージ胜利
109	断罪者を 1 分击破
110	断罪者をノーダメージ胜利
111	ダークアーマーを 1 分击破
112	ダークアーマーノーダメージ胜利
113	クリスタルスタチューを 1 分击破
114	クリスタルスタチューをノーダメージ胜利
115	ダークアイを 1 分击破
116	ダークアイをノーダメージ胜利
117	キメラを 1 分击破
118	キメラをノーダメージ胜利
119	ストーンゴーレムを 1 分击破
120	ストーンゴーレムをノーダメージ胜利
121	精灵トリオを 1 分击破
122	精灵トリオをノーダメージ胜利
123	ガウを 1 分击破
124	ガウをノーダメージ胜利
125	ベリアル＆ベルゼブルを 1 分击破
126	ベリアル＆ベルゼブルをノーダメージ胜利
127	ルシファー击破
128	ルシファー−5 分击破
129	ルシファーをノーダメージ胜利
130	ルシファー−LV1 击破
131	ユニバースルシファー击破
132	ユニバースルシファーノーダメージ胜利
133	ユニバースルシファ−8 分击破
134	ユニバースルシファ−LV10 击破
135	FD ルシファーノーダメージ击破
136	FD ルシファ−10 分击破
137	FD ルシファ−LV10 击破
138	ガブリエ击破
139	ガブリエノーダメージ胜利
140	ガブリエ 5 分击破
141	ユニバースガブリエ击破
142	ユニバースガブリエノーダメージ击破
143	ユニバースガブリエ 8 分击破
144	FD ガブリエ击破
145	FD ガブリエノーダメージ击破
146	FD ガブリエ 10 分击破
147	イセリア击破
148	イセリアノーダメージ胜利
149	イセリア 10 分击破
150	ユニバースイセリア击破
151	ユニバースイセリアノーダメージ击破
152	ユニバースイセリア 15 分击破
153	FD イセリア击破
154	FD イセリアノーダメージ击破
155	FD イセリア 20 分击破
156	レナス击破
157	レナスノーダメージ胜利
158	レナス 10 分击破
159	ユニバースレナス击破
160	ユニバースレナスノーダメージ击破
161	ユニバースレナス 15 分击破
162	FD レナス击破
163	FD レナスノーダメージ击破
164	FD レナス 20 分击破
165	フレイ击破
166	フレイノーダメージ胜利
167	フレイ 15 分击破
168	ユニバースフレイ击破
169	ユニバースフレイノーダメージ击破
170	ユニバースフレイ 20 分击破
171	FD フレイ击破
172	FD フレイノーダメージ击破
173	FD フレイ 60 分击破
174	ガブリエに挑发 10
175	イセリアに挑发 10
176	本气ヴォックス击破
177	本气ヴォックスからアイテム入手
178	本气ヴォックスにプロテクト
179	本气ヴォックスにカウンターオーラ
180	本气ヴォックスにプロテクトブレイク
181	总战斗时间 5 时间
182	总战斗时间 50 时间
183	总战斗时间 100 时间
184	小攻击オンリー胜利
185	ルシファーに小攻击オンリー胜利
186	イセリアに小攻击オンリー胜利
187	フレイに小攻击オンリー胜利
188	大攻击オンリー胜利
189	ルシファーに大攻击オンリー胜利
190	ガブリエに大攻击オンリー胜利
191	レナスに大攻击オンリー胜利
192	カウンターオーラオンリー胜利
193	ルシファーにカウンターオーラオンリー胜利
194	ガブリエにカウンターオーラオンリー胜利
195	イセリアにカウンターオーラオンリー胜利
196	アイテムオンリー胜利
197	アルベル 1 にアイテムオンリー胜利
198	アルベル 2 にアイテムオンリー胜利
199	アルベル 3 にアイテムオンリー胜利
200	纹章术オンリー胜利
201	ルシファーに纹章术オンリー胜利
202	ガブリエに纹章术オンリー胜利
203	レナスに纹章术オンリー胜利
204	チャージオンリー胜利
205	ルシファーにチャージオンリー胜利
206	ガブリエにチャージオンリー胜利
207	レナスにチャージオンリー胜利
208	バトルスキルオンリー胜利
209	ルシファーにバトルスキルオンリー胜利
210	イセリアにバトルスキルオンリー胜利
211	フレイにバトルスキルオンリー胜利
212	孤独战斗胜利
213	ルシファーに孤独战斗胜利
214	ガブリエに孤独战斗胜利
215	イセリアに孤独战斗胜利
216	レナスに孤独战斗胜利
217	フレイに孤独战斗胜利
218	铁パイプオンリー胜利
219	ノートン铁パイプオンリー胜利
220	铁パイプ 99999 ダメージ
221	ルシファー铁パイプオンリー胜利
222	レナス铁パイプオンリー胜利
223	ルシファーに裸胜利
224	ファイアボルト回避
225	メタルチンケ击破
226	チンケシーフ LV99 击破
227	モンジャラゴラ遭遇
228	モンジャラゴラ击破
229	连续 3 回 Guts 生き残り
230	连续 5 回 Guts 生き残り
231	连续 10 回 Guts 生き残り
232	连续 15 回 Guts 生き残り
233	HP 回复 777
234	HP 回复 7777
235	HP 回复 77777
236	残り HP77777
237	ダメージ 111
238	ダメージ 222
239	ダメージ 333
240	ダメージ 555
241	ダメージ 777
242	ダメージ 5555
243	ダメージ 7777
244	ダメージ 77777
245	ラッキースタ−10 个ゲット
246	ラッキースタ−30 个ゲット
247	连续ノーダメージ胜利数 10
248	连续ノーダメージ胜利数 50
249	连续ノーダメージ胜利数 100
250	连续孤独战斗数 50
251	连续孤独战斗数 100
252	连续孤独战斗数 500
253	ファイアボルト回避数 10
254	ファイアボルト回避数 50
255	连续フィニッシュアタック数 10
256	连续フィニッシュアタック数 50
257	连续レベルアップ数 5
258	连续レベルアップ数 10
259	连续レベルアップ数 20
260	连续プロテクト成功数 10
261	连续プロテクト成功数 50
262	连续プロテクト成功数 100
263	连续プロテクト成功数 200
264	连续プロテクト成功数 500
265	连续バックアタック数 5
266	连续サラウンドアタック数 5
267	连续レイドアタック数 5
268	连续アイテム入手 10
269	连续一击数 10
270	连续一击数 30
271	连续一击数 50
272	连续逃走数 31
273	连续 0 ダメージ 30
274	连续 0 ダメージ 50
275	イセリア 5 回击破
276	フレイ 5 回击破
277	姬と骑士击破
278	恶辣タッグ击破
279	虎缟コンビ击破
280	猛兽使いの娘击破
281	フェイト击破
282	姬と骑士を孤独击破
283	恶辣タッグを孤独击破
284	虎缟コンビを孤独击破
285	猛兽使いの娘を孤独击破
286	フェイトを孤独击破
287	姬と骑士をノーダメージ击破
288	恶辣タッグをノーダメージ击破
289	虎缟コンビをノーダメージ击破
290	猛兽使いの娘をノーダメージ击破
291	フェイトをノーダメージ击破
292	ユニバースフェイト击破
293	FD フェイト击破
294	オート战斗胜利
295	バトルスフィア突き 5 回达成
296	60 分以上战斗
297	120 分以上战斗
298	1 分间敌から攻击されない
299	5m 以内に敌に入られないで胜利
300	战斗中移动距离 42.195km

《星之海洋3 导演剪辑版》图解攻略

ハイダ4号星

度假酒店

菲特和索菲亚的强制剧情。

＊在DC版中这里是可以跳过的，对于要重打数次的《SO3DC》来说的确方便不少

↓

由传送点到酒店大堂

↓

前往右上的房间，遇到后来会成为同伴的苏芙蕾，剧情后获得贵重品“ロセッティ一座公演チケット”，不过在游戏中并无实际作用，至于剧情中的选项推荐选择第一项。

↓

前去中间的大房间，调查入口附近的自动贩卖机可发生PA，并获得饮料シェイク。

↓

在大厅的四角都有可进行模拟战斗的电脑，说得索菲亚后便可进入模拟战斗。这里的选项推荐选择第一项。在进行模拟战前要先作成战斗收集记录，至于战斗收集的具体情况可参考研究方面的详细分析。模拟战斗胜利的话可以选择继续战斗，也可以选择结束，不过失败后就会强制结束。

↓

战斗结束，通过任意的传送点都会转移到紧急避难设施去，此时也出现了第一个记录点，别忘记记录哦！

↓

三场连续战斗，途中会有苏芙蕾暂时帮忙。

↓

前往紧急避难设施之后会从士兵口中得知自己的房间在506室，前去那里可以进行记录。在509室会再次遇到苏芙蕾一行，对话后回到506室选择休息，剧情后前往转移点，会转移至联邦输送舰。

↓

连邦输送舰ヘルア

和全部NPC对话，前往楼梯通道，听完对话后回展望室会发生剧情。前往脱出点，发现人太多，前往舰长处和舰长以及工作人员对话。再次前往脱出点，可顺利脱出。注意这里会与索菲亚强制分开，菲特需要孤独一人开始战斗。

↓

ヴァンガード3号星

ベソットの森

初次战斗，可收集到孤独战斗胜利的BC。

＊将贵族的HP伤害到一定程度可以掉下铜像，这是初期的赚钱手段。

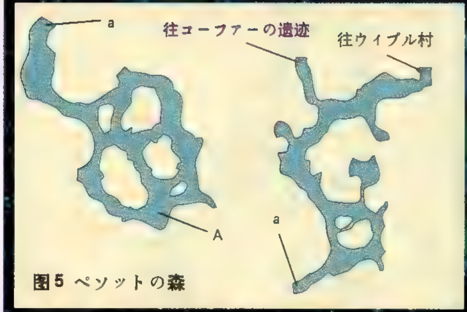


图5 ペソットの森

↓

ウィブル村

和村子以及村人对话，在村长家中有记录点

↓

和ノキア对话获得武器インフェリアソード

↓

前往救生船，发现已被破坏。

↓

回到村中，得知ノキア前往コーファーの遗迹。

コーファーの遗迹

＊注意能够进入遗迹时，就可以将ベソットの森的地图完成到100%，从而获得[illegible]尼。它的效果是战斗中全员移动速度+5%，同时如果卖售的话也可以换来9000元

↓

在最上方房子的入口处遇到诺顿的三个手下，剧情后强制战斗。

＊在战斗中可以给予他们一定的伤害，使得他们逃走，这样就不会在战斗后获得经验值而升级。想要收集LV1打倒路西法的话，一开始在这里就需要这样做

↓

ノートンの隐れ家需要的密码为256，输入后右方的门开启。

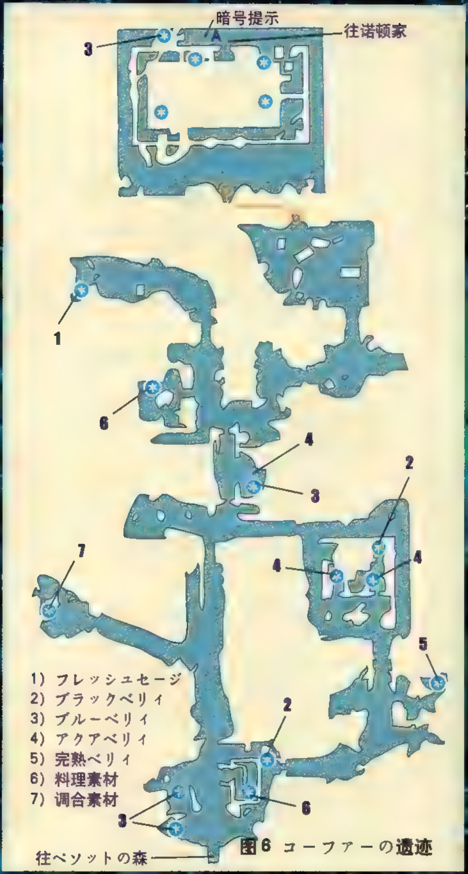


图6 コーファーの遺迹

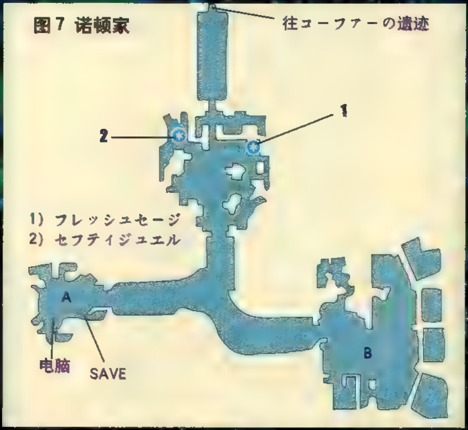


图7 诺顿家

＊密码256实际上是分开写在遗迹的墙上

↓

进入右方的门之后为第一场BOSS战，克里夫（クリフ）加入战斗。

＊在对诺顿战中可以获得战斗收集30秒胜利和无伤害胜利，可在之前的记录点记录后分两次拿取。以后遇到的BOSS大多有战斗收集，可类似办理

↓

回诺基亚的家对话后离开

＊和村长对话能得到饰品“メデセトラの辉石”，本作中效果“必杀技消耗的HP减少20%+30%”，和《SO3》相比有较大变动，实用性也随之大增

↓

回ペソットの森悬崖边发生剧情，前往米拉吉（ミラージュ）的宇宙船。

↓

和米拉吉多次对话，剧情发生后会来到新的行星。

↓

エリクール2号星

在监狱中获得奈露（ネル）的搭救，打倒盘问官后由通风管脱出。

＊打倒诺顿后获得的辅助魔法书推荐给菲特学习，而不是《SO3》那样给奈露，因为奈露升级后能够自己学会回复魔法

↓

地下水路

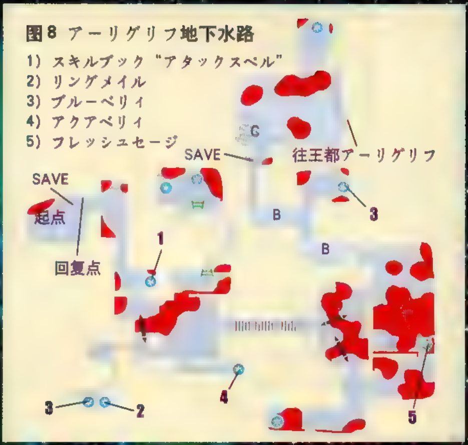


图8 アーリグリフ地下水路

初始地点有记录点和回复点，途中注意冰路容易滑下摔倒，要小心行走。

＊[illegible]在宝箱中[illegible]スキルブック“アタックスペル”[illegible]不可错过

↓

出口处有BOSS战，同样有战斗收集，胜利后前进时要注意冰会碎裂，要按住×键行走才能顺利通过

↓

王都アーリグリフ

在王都四处能找到些宝箱，此外高级武器店能买到很不错的武器，如果钱足够的话推荐购买。从东门出去后会见到奈露的两个手下并发生剧情

↓

トラオム山岳地带

向北前进即可，途中同样可以发现一些宝箱。

↓

カルサア

菲特一人行动时和各处村人对话，之后前往西北方和奈露对话。

↓

カルサア洞窟

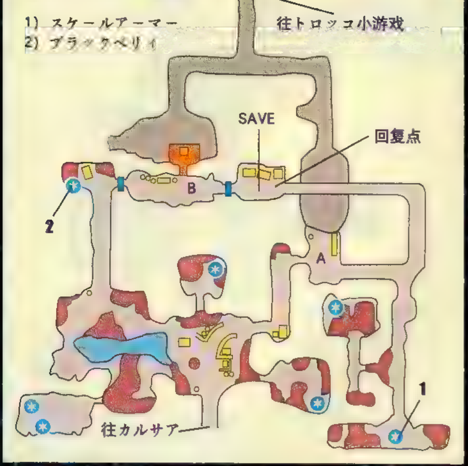


图 12 カルサア洞窟

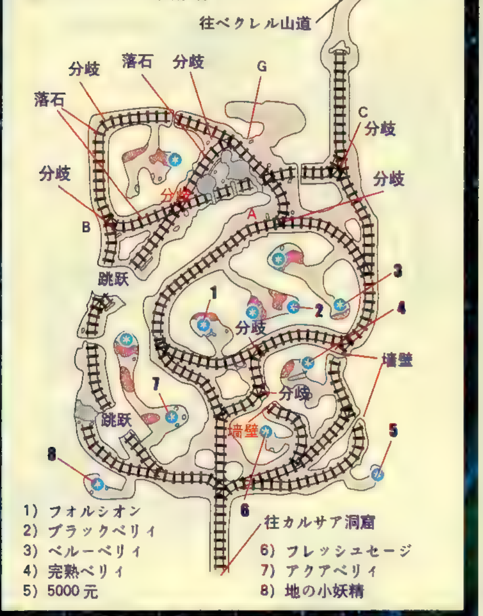


图 13 トロッコ小游戏

右上方有记录点和回复点，继续向北前进则会有BOSS战。

↓

打倒BOSS后扳动右方的开关，再通过上方的路回到トロッコ机关处。

↓

乘坐トロッコ依次选择左→右→左→左→左可抵达出口，注意速度以及トロッコ的损伤程度。

*途中一些洞窟中有宝箱，其中部分要以后拿到消除障碍的物品才能打开。

ベクレル山道

通过山道前往东方的アリアス即可。西北方的入口敌人太强，不要现在进去送死。

アリアス

前往领主屋敷会有剧情。之后回到2F（第二层）自己的房间休息。醒来后回会议室得知奈露回去就自己的两个手下，于是菲特和克里夫两人决定追去相助。通过西方的出口可以再次回到カルサア。

*在村子的左上方的宝箱中有マルチフラスコ，可提升调和的成功率，一定要得到。

↓

アレイの丘

↓

カルサア

从东南方出口前进。

↓

グラナ丘陵

向东南方前进可前往修练场。

カルサア修练场

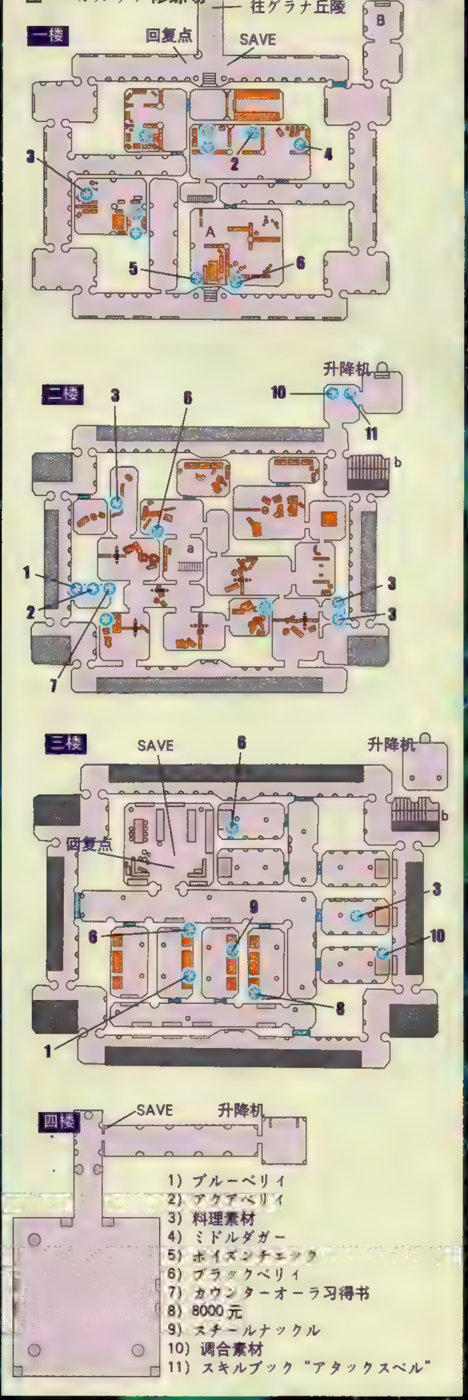


图 18 カルサア修练场

进入时会有强制战斗，之后入口处会有记录点和回复点。由于目前只有两人，可多加利用。修炼场的地形是初期最复杂的，可参考地图前进。

*途中有不少宝箱，其中ウンターオーラ习得书和スキルブック"アタックスペル"不要错过。另外會兼有中级职业出现，也可以存点钱。

↓

在3F和记录点房间的女子对话，可以获得钥匙，然后回到1F右上方可用钥匙打开门，并且找到奈露，然后可以利用升降机前往4F。

*本作升降机可以直接选择所要去的楼层，而不是《SO3》中仅仅相邻的楼层。

↓

在4F有记录点，继续前进会有强制战斗，之后还会有与"漆黑"副团长シェルビー的强制战斗，胜利后即可返回アリアス。

↓

アリアス

在领主房间会有剧情，之后可以通过南方的出口继续前进。

↓

パルミラ平原

*在这里的宝箱中能够获得天使の胸像，效果为细工成功率上升。

↓

交易都市ペターニ

前往中央广场的左下方选择休息会发生剧情，遇到和索菲亚极为相像的アミーナ并获得饰品"イリスの巫女花"。

*记得前去左方街道的职人ギルド登录，以后就能够进行物品制作了。

↓

[illegible]去[illegible]会有剧情。

↓

菲特单人行动时可前往街道右下方的道路，可遇到[illegible]ミーナ并有剧情发生。

↓

[illegible]宿屋休息。

↓

出门后得知アミーナ至今未归，菲特当即决定前去[illegible]，从西侧出口可以前往サンマイト草原。

↓

サンマイト草原

这里[illegible]非常多，其中有敌人会掉下酒"[illegible]迎"，[illegible]约的道具之一。向西侧前进可以前往ダグラスの森。

*北[illegible]进入，同时那边的敌人也强劲得[illegible]

ダグラスの森

这里的地形[illegible]，同时部分路段还会有落石等机关，需要小心。进入后前往西方的小路，在深处会遇到妖精，对话后发生剧情。

*此处战斗时会[illegible]常有[illegible]因此[illegible]无调伤[illegible]

从上方找到[illegible]光的泉水回来给妖精便可以使它恢复，并且它会帮助[illegible]前进，妖精可以识别出挡路的怪

图 21 ダグラスの森

树，胜利后即可继续前进。

到达山贼团のアジト会遇到罗杰，这段对话非常有趣。罗杰会暂时成为同伴，而出门不久就会发生BOSS战，胜利后获得"金の雕像"。

继续前进，途中会遇到落石填平地上的坑。途中宝箱中会得到契约道具"限定ドルフィン"和合成用物品"风の小妖精"。

找到记录点后最好记录一下，毕竟这段路也不短。继续前进会遇到循环迷宫，只有前往左上方的的出口才是正确的道路。之后是与マッドマン的BOSS战，并不难对付。

↓

打倒マッドマン后雾消散，之前的循环迷宫也恢复正常。前往西边的出口便可找到アミーナ，罗杰此时会自动离队。剧情后菲特等人已经回到ペターニ。有了アミーナ的实际经历，菲特的想法也有所改变，终于同意帮助奈露早日结束战争，于是一行人继续北行前往圣王都。

イリスの野

向西方前进有新增加的迷宫"水中庭园"，不过目前还是不能前去的。

圣王都シランド

先跟随奈露前去谒见女王，然后前去礼拜堂和克里夫对话，再回到入口处和奈露对话，之后再回到右下角的自己房间休息。

醒来后前去2F的エレナの部屋会发生剧情，而为了改造纹章武器，菲特决定去寻找铜矿，为此需要经过アリアス前往ベクレル矿山。

*途经交易都市ペターニ可开始引发万年迷路ラドル的事件，具体请参考职人资料，推荐在这里就全部完成这一事件，免得错过时间段而完成不了。另外在此处可以前去开始无法进入的水上都市，在那里可以让罗杰再次加入成为同伴。

在アリアス西北出口和クレア相见后发生剧情，接着是强制战斗，不过好在敌方只是杂兵。接着要去ベクレル矿山寻找铜矿，不过由于那里的敌人会麻痹攻击的比较多，要多买一些麻痹回复的药品。

ベクレル矿山

这里是机关比较集中的地方，在墙壁上的火把处按○键可以点燃火把。打倒栅栏处的龙，然后将掉下的ライトストーン给菲特装上，这样就能照亮前方一些区域。接着会遇到3场连续强制战斗，尽量不要被敌人背后偷袭。

西方的大房间中需要先将中间的两个火把点燃，然后走到火把中间，使得两个影子成为一条直线，这样左上方的门就会打开。

这里有一条遇到主角就会逃跑的龙，打倒它之后便可以得到"铁格子の鍵"。

下一个机关按照提示熄灭火把，并且不装备ライトストーン即可顺利通过。

进入上方的大房间后先走上中间的圆台，此时四周的墙壁上的龙都会亮起，熄灭西方和南方的龙就可以打开北方的门，继续前进就有记录点，当然接着就是BOSS战了。

*类似地可以打开西方的门，在那边的宝箱中可以得到……也可以一去。

调查后获得铜矿，然后可从西方出口向南前去精练厂，和出口处的纹章术师对话可以恢复体力，和旁边的士兵对话则可前进。在强制战斗之后是BOSS战，最好事先记录一下。

在アリアス的入口处会遇到"漆黑"的团长阿鲁贝尔（アルベル），这次的BOSS战有个与众不同的收集，就是只使用物品打倒他，不要错过哦！

シランド

回到圣王都之后在城中居然遇到了米拉吉和アミーナ，并且得知アミーナ的青梅竹马就是在王都的ディオン，于是回到王都找ディオン前去相会。再次来到宿屋可以看到他们相会的情景，之后可回到アリアス。

アリアス

在领主房屋会有情节发生，回2F就寝后再前往北方出口和クレア对话即可开战。在西北方终点处会有BOSS战，对手则是"疾风"的团长ヴォックス。

打倒ヴォックス之后有剧情发生，突然出现的バンデーン战舰使得战场上的形势一片大乱，赶紧原路返回己方阵地，而此时ディオン身负重伤，菲特也随之初次暴走……

圣王都シランド

在王城1FディオンDの房间发现他的伤势非常危险，马上前去宿屋通知アミーナ，再回到ディオン的房间，便会目睹一场生离死别……然而没有时间去悲伤了，バンデーン战舰已经再次追踪而至！

玛莉娅（マリア）加入队伍，而主角的秘密也揭开了一些。此时バンデーン的士兵已经开始入侵圣殿，菲特等人也赶紧前去阻止。在大圣堂会出现新的秘道，和旁边站立的神官对话会得到"パニッシュハンマー"，在途中遇到墙壁上有裂缝的地方可以消除而进入。

封印洞

从这里开始是游戏中最长的迷宫之一，最好事先

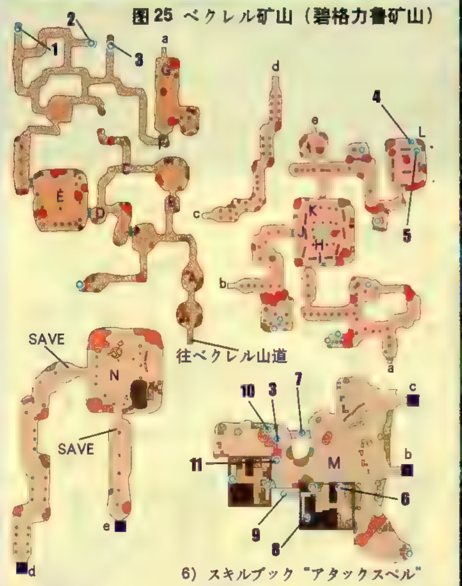


图25 ベクレル矿山（碧格力鲁矿山）

1）料理素材
2）15000元
3）ブラックベリィ
4）パラライチェック
5）アクアベリィ
6）スキルブック"アタックスペル"
7）调合素材
8）合成素材
9）マジカルベリィ
10）完熟ベリィ
11）23600元

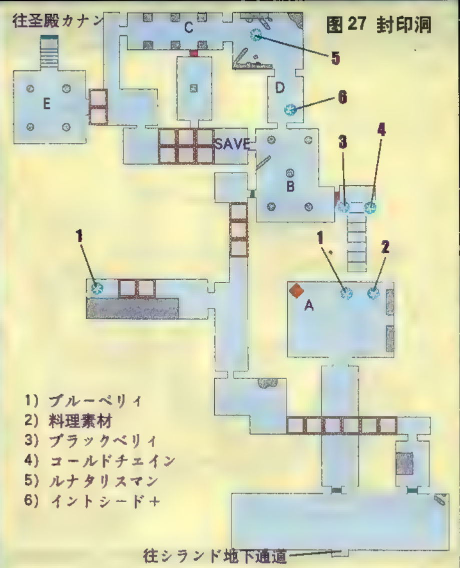


图27 封印洞

1）ブルーベリィ
2）料理素材
3）ブラックベリィ
4）コールドチェイン
5）ルナタリスマン
6）イントシード＋

图28 圣殿カナン

1）合成素材
2）调合素材
3）セイントストーン
4）预言书1
5）ヘビーアーマー
6）料理素材
7）カウンターオーラ习得书
8）ブラックベリィ
9）ピヨハン
10）ブルーベリィ／アクアベリィ
11）ブラックベリィ／料理素材
12）エネミーオーブ
13）炼金素材
14）コールドチェイン
15）ブルーベリィ
16）54000元
17）星の小妖精
18）锻治素材

准备好回复物品，打不过时可以找个比较合适的地方先练练级。进入封印洞之后首先进入中间的门，在有巨大敌人的房间中，扳动左上方石像处的开关，使得机关开始启动。

↓

回到入口处，从右方的门进入，然后通过不断升降的岩石前进。路上小心被下降的岩石压到。经过西边的记录点后出门会再次遇到巨人，也是个练级的好地方。这里的岩石是不动的，需要先去上方查看墙壁上的裂缝，利用バニッシュハンマー打开通道后开动机关。再回来时岩石已经可以动了，不过进去之后就是BOSS战，不放心的话可以先回去记录一次。

↓

圣殿カナン

圣殿迷宫相当大，初期会多次与クリスタルスナチュー交战，胜利后会获得セイントストーン。记录点上方的房间会有BOSS，不要急着上去，因为目前是攻击无效的。先从C房间向下，在D房间会遇到地震，之后西方的墙壁会出现裂缝，消去后会发现里面有个工房。在旁边的宝箱能够找到第三个セイントストーン，在工房加工成セイントアミュレット，然后就可以前去挑战BOSS了。

工房间内有カウンター，请一定要得书和契约物品，要看书！

↓

打倒BOSS后继续前进，其中一处宝箱调查后会发生地震，此时旁边的墙壁同样会出现裂缝。此外附近有几处宝箱被其他障碍物挡住，要以后才能回来取的，就不必为之多花心思了。

↓

在M房间的石像处调查可以让4位同伴分别进入房间单独交战，胜利后能在宝箱中得到防止石化的饰品。如果目前过于集中培养的话，还是直接从右边的入口前进吧！

↓

接下来要先去Q点调查红色宝石，然后中间的房间机关开始作动，小心避开障碍前进就是。到达最上方会有强制战斗，胜利后还得原路返回大圣堂……

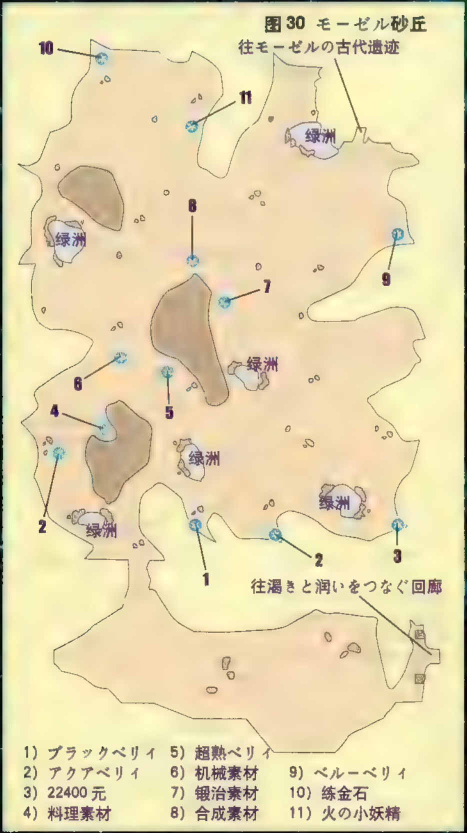


图30 モーゼル砂丘

圣王都シランド

和女王对话后会进入玛莉娅回忆的情节，两次都是全员对话后再和母亲对话即可继续剧情。完成后再去见女王，得知对方国王要求和女王当面会谈合作事宜，于是一行人便一起前去会谈地点：モーゼルの古代遗迹。

サーフェリオ

经过交易都市向西，前往サーフェリオ水上都市的路上会遇到强制战斗，但敌人只是杂兵而已。

渇きと潤いをつなぐ回廊

由水没都市左下西行便可进入渇きと潤いをつなぐ回廊，这里迷宫比较简单，直接西行就是，在出口处会得到老兵提示，建议买入"砂漠の地図"，以方便行动。

モーゼル砂丘

在这里行走时左方会显示水分情报，如果到0就会倒下，强制回到入口。要多利用地图，及时前往水场，在这里不会减少水分，同时按○键可以补充到100，如此循环，就能顺利到达遗迹入口。至于这里的宝箱推荐以后回来再拿，现在太麻烦了。

モーゼルの古代遗迹

进入后会先演示相克情况，在上方的迷宫中会发现3处石像，按照提示选择相克的一项即可，全部选择正确后中央房间的门便会开启，在宝箱中会得到"アクアヴェイル"，从此走过モーゼル砂丘时不再有水分的麻烦。会谈顺利完成后，先送女王回交易都市，然后菲特又再次回到了王都アーリグリフ。

＊出来时不要忘了去モーゼル砂丘回收宝箱，其中会有提升炼金成功率的"炼金石"。

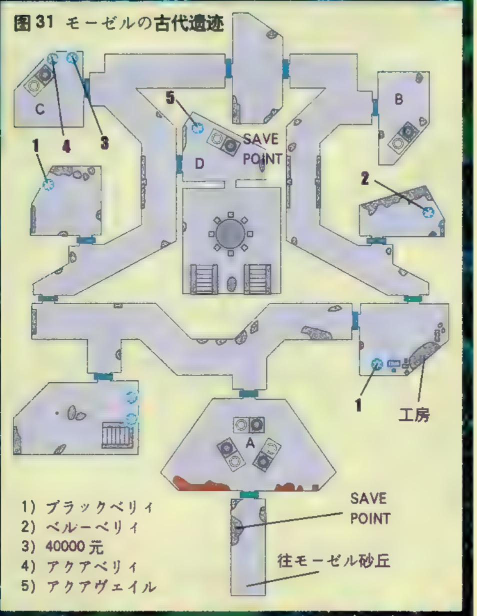


图31 モーゼルの古代遺迹

王都アーリグリフ

直接前往漆黑团的工坊，在地下楼梯入口处和ウォルター对话可继续前进，在里面会看到被囚禁的阿鲁贝尔，不过之后他也会加入成为同伴。接着就是要前去有着侯爵级巨龙的熔岩洞，出城门后会在右下发现空中的飞龙，对话后就会被直接带到矿山入口处，节省了不少路程。

＊此时如果去カルサア中"风雷"的住处，在团长的房间会发生PA，之后获得余款的强力武器"护身刀·某穿"

パール山脈

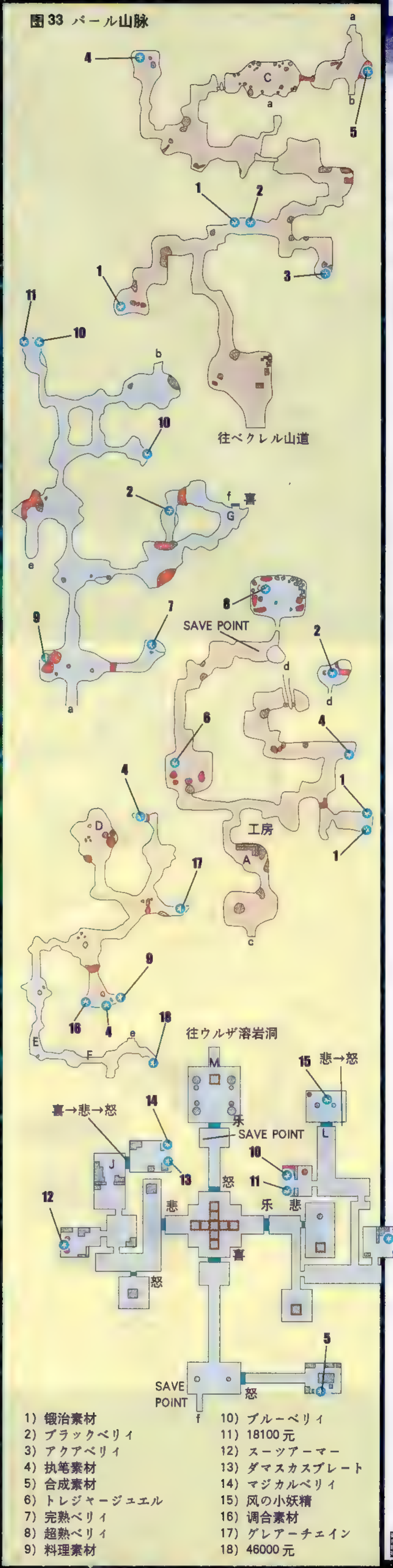


图33 パール山脈

由矿山入口处向西北走便可到达バール山脉，上方瀑布旁边有个山洞，可直接进入。

↓

右方目前无法深入，向右上方前进吧。

↓

继续上行，在途中会有工房。在最上方有记录点，而进去之后则是BOSS战，胜利后会得到"龙の共鸣腔"，回工房可改造成"龙骨笛"。

↓

利用"龙骨笛"可以打开G处有龙雕像的门，进去后先去右边的房间，情节后继续向上，调查会提示要使得地上的十字架全部亮起来。这就需要前往左右甚至上面的房间来踩亮它，不过打开门就要根据门上龙雕像的表情来正确吹响龙骨笛。

*龙骨笛一共可以发出4种声音，正好对应龙雕像的4种表情，具体为：

喜	黄色	轻按×键一下
怒	红色	重按×键一会儿
哀	蓝色	重按×键一下
乐	绿色	轻按×键一会儿

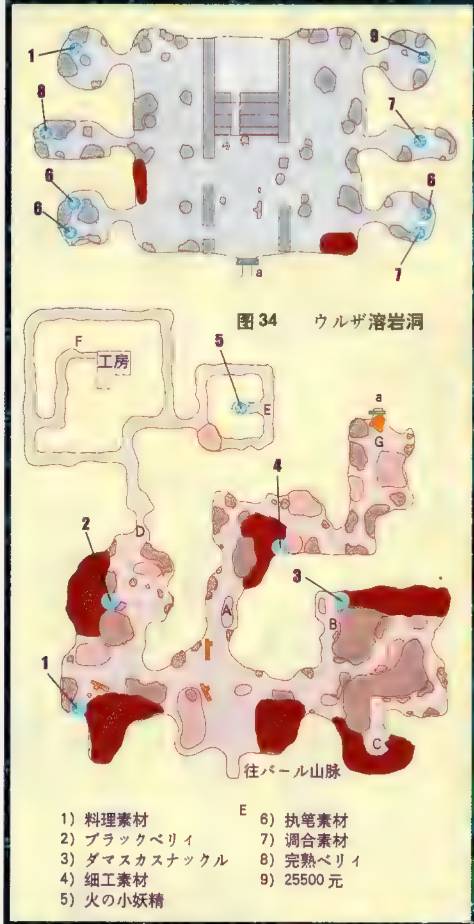
初次按可能不太习惯，多练习以及掌握力度就比较容易了，遇到多种表情变换的门，则需要依次来按对应的键。

↓

地上全亮后回到右下方的房间，调查最右边的标本得到"龙の头盖"，再回十字架中间会有情节，然后继续前进就是BOSS战了。

↓

ウルザ溶岩洞



先向东前进，在班尼的石像背后调查可获得"ウサミミの键"，然后前往西方再向上，利用ウサミミの键来打开门，这片区域被雾遮盖而方向总是在乱动，好在很快能够找到一间小屋，和其中的バニラ对话，选择30000元可获得バニッシュボム和ド根性バーニィ，后者虽然已经没有《SO2》中的BUG，不过也是前期练级的方便物品了。

*在熔岩上会损失体力，甚至包括未上场的同伴，但是最多体力减到1，并不会因此造成死亡，利用这点可以拿数个练一室的经验值。

↓

王都アーリグリフ

从左下角回到地下水路，利用バニッシュボム消除上方挡住洞口的冰块，在里面的宝箱中可以得到魔光石。

↓

ウルザ溶岩洞

将魔光石交给バニラ，他就会改造出バニッシュリング，推荐回到溶岩洞的入口处记录，然后直接向上方的出口前进，途中利用バニッシュリング消除终点处挡住洞口的熔岩，接着就能够和巨龙会面了，这是到目前为止最难的战斗，而且还是两连战，推荐用奈露的黑魔弹。

↓

圣王都シランド

胜利后自动回到圣王都，在这里和全部的同伴对话后，前往谒见の间下方的白露庭院，对话后就会引发剧情。

↓

宇宙船ディプロ

到这里エリクール2号星上的同伴都会全部离队，全部对话后发生剧情，接着便可前往下层的长距离转送点。

↓

カルサア修练场

强制战斗胜利后，建议先去各处收集宝箱，以前有不少无法拿到的宝箱现在都可以利用バニッシュリング消除障碍而入手了，例如スキルブック「サポート」等。再和初次来一样利用升降机前往4F，记录点之后便是BOSS战！在之前的剧情中会有一位原来的同伴出现相救，至于具体是谁就要看之前的PA选择了，具体请参考最后一页上的同伴加入条件。

↓

アクアエリー

在右下的房间和玛莉娅对话后会有剧情发生，然后回到右下自己的房间休息，之后通过长距离转送室前往月球基地（ムーンベース）。

↓

月球基地

在这里会再次遇到苏芙蕾，而商店里面也有不错的物品出售，从左下方的入口进入后不久就会遇到BOSS战，胜利后苏芙蕾加入。

↓

这里有不少有价值的宝箱，例如NCプログラムディスク、サンライズ辞书以及人物卡片等，建议走完全部地域。如果只是为了找到菲特父亲的研究档案的话，则到ロセティ一桥后依次按西北→西→东南→东这样的方向选择便可来到记录点，下去调查电脑就会发生情节，剧情也随之有了重大的转折。

*苏芙蕾加入后能够进入上方的仓库，里面有不少好东西。

↓

剧情后会让你选择是否让苏芙蕾加入。

↓

アクアエリー

剧情后和全部同伴对话，在回到自己房间休息，再和マリア对话便会发生剧情，接着前去远程传送装置。

↓

磁星ストリーム

这里的敌人相当强劲，而且也没有宝箱，一心向上前进便是。在タイムゲート处会发生剧情。

FD空间

レコダ

在这里发生的剧情再次出人意料，之后则是和杂兵们的一场强制战斗，之后从ブラット处获得贵重品"认证ディスク"。

ジェミティ

通过传送点可来到这里，商店里面有不少好东西，万能包丁要买两个，因为既能提高料理成功率，同时也是契约物品。此外在这里可以前去斗技场等各种设施，对游戏进程很有帮助。

参加エターナルスフィア后可前往各处，回ヴァンガード3号星可以在遗迹中拿到班尼鞋，回来后会发生剧情，此时回到传送点，会发现可去スフィア社，也可以先回ブラット家的二楼拿增加锻冶成功率的スミスチイハンマー。

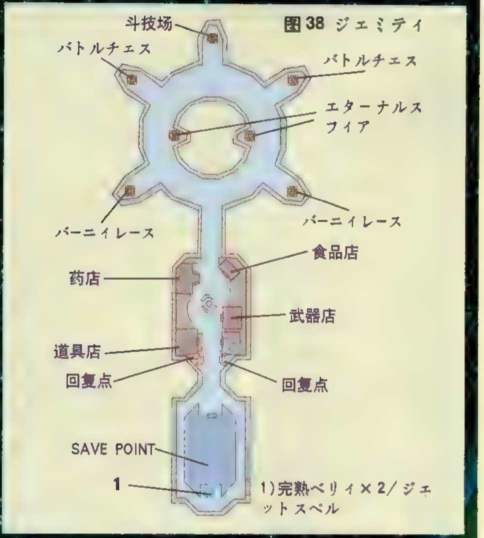


图38 ジェミティ

スフィア社

一进入就是BOSS战，因此推荐记录且准备好，胜利后前方有记录点和回复点，接着继续前进，转移点目前还不能运作，需要寻找楼梯。

在5F会有记录点，剧情后得到ナンバー…，另外记得和开发人员对话以取得物品，其中的"AIプログラム"更是只有现在能够拿到，绝对不能错过，出门后又是另一次BOSS战。

6F要找到北方的机关打开，然后传送点恢复运作(包括前几层的)，然后就可以直接传送到211层。
＊此处和《SO3》有区别，…是传送到100层的

惑星ストリーム

一出来就是连续的强制战斗，而且因为剧情原因，索菲亚也要暂时退出战斗行列。胜利后再回到原来的传送点，不过由于这里地形已经被破坏，要重新寻找前进的路线。

ディプロ

和全员对话，然后再和米拉吉对话后她会加入成为同伴，然后再次转移。

エリクール2号星

传送到イリスの野后再次前往圣王都シランド，和女王对话后获得允许，接着就要前往圣殿取得セフィ

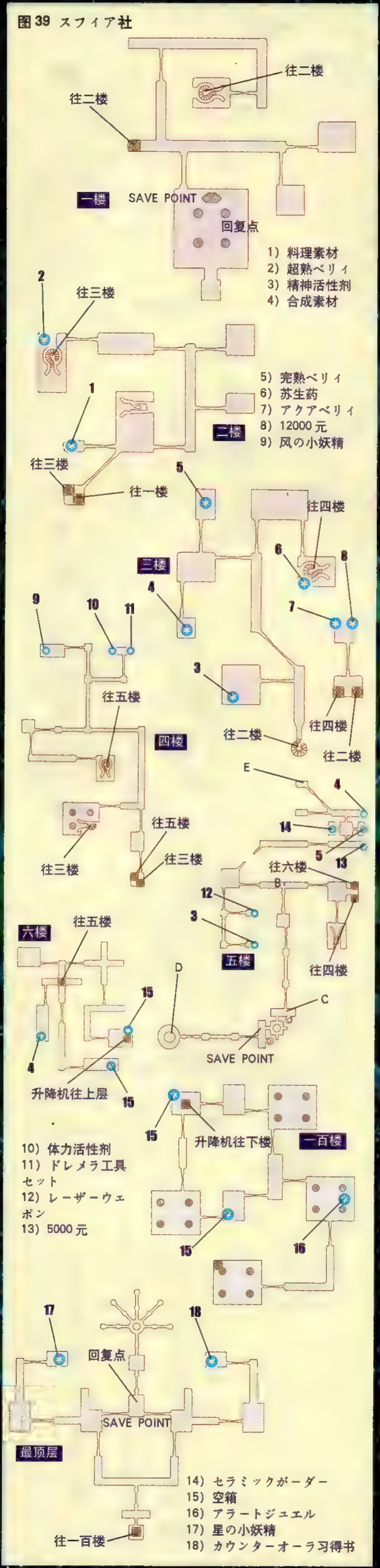


图39 スフィア社

ラ。

封印洞

最深处会有BOSS战。

圣殿カナン

路上会遇到不少BOSS，另外有不少原来拿不到的宝箱也可以现在去拿，或者等回头时没有敌人再去也是个办法，在最深处获得セフィラ后再次回到圣王都シランド。

モーゼルの古代遗迹

再次回到这里，途中会有与キメラ的BOSS战，还是有一定难度的。

在原来两国会谈的地方会发生剧情以及BOSS战，胜利后选择右边进入。
＊左边的迷宫非情节相关，不过也能够拿到一些物品和战斗收集。

ファイアーウォール

这里并没有宝箱，一心探路前进吧。后期的门分为能通过和不能通过的，而且通过后就会改变状态使得玩家无法回头，不过状态可以通过机关来切换，这样不断前进直到找到记录点，之后的BOSS战胜利便会进入最终迷宫。

图42 防火墙

螺旋の塔

1F并无特别，2F会遇到假的ブレア，胜利后在上

方会看到被封起来的真正的プレア，要救她就要先打败三个角上的敌人并开启机关，全部胜利后プレア获得解放，而中间的传送点也能够使用。

↓

3F是有关水晶的谜题，正如开始所演示的，使用××可以使得水晶的颜色发生变化，具体为：

红色台上的水晶：黑→白→黄→青→赤

青色台上的水晶：赤→青→黄→白→黑

继续前进会遇到关闭的门，接近后附近机关会有显示，前去机关处调整水晶的颜色，次数用完后如果两边水晶的颜色混合后和要求的颜色相符，那么门就会打开，一次完成的话还会有宝箱。本楼的机关参考解法如下：

回数	颜色	操作	宝箱
2	紫	赤(青)1回、青(赤)1回	宝箱イフリートの结晶体
6	绿	赤(青)3回、青(赤)3回	宝箱フェンリルの结晶体
10	橙	赤9回、青1回	宝箱イフリートの结晶体
9	赤	青8回、赤1回	宝箱フェンリルの结晶体
16	黄	青5回、赤7回、青4回	バーニィシューズ

↓

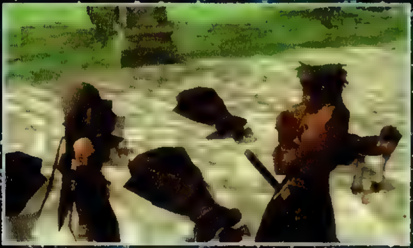
6F要先按下3处的开关才能使得传送点恢复运行，而7～9F并无机关，直接前进即可。

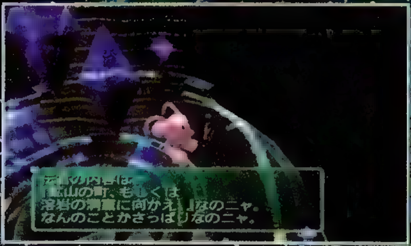
↓

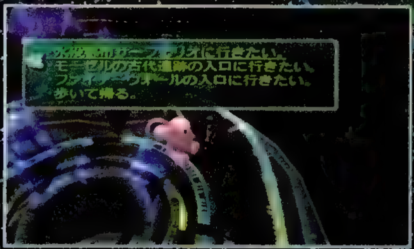
10F会有记录点，继续前进就是与最终BOSS路西法（ルシファー）的战斗了。

↓

ENDING







全部同伴加入条件

虽然《SO3DC》中新增加了两个同伴，不过他们都是会在剧情中强制加入的，至于其他的同伴加入情况和《SO3》是完全一样的，不过为了方便大家，下面还是会列出加入的具体条件。

米拉吉（ミラージュ）

剧情发展到从211社回エリクール2号星时强制加入

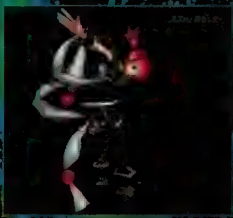
安德列（アドレー）

剧情发展到アミーナ和ディオン在圣王都相会时，前去谒见女王，离开时安德列就会出现，选择"是"即可让他加入。不过在菲特等人离开エリクール2号星他会和奈露等其他同伴一起留下，直到后期拿到米拉吉加入后前往渴きと润いをつなぐ回廊途中会遇到他，并且强制加入。注意如果在初期没有去见女王的话，他就不会加入，不过可以在剧情发展到ジェミティ市之后可以转移回エリクール2号星，同样可以前去谒见女王并让他加入，这样后期他就会一直在队伍中了。

罗杰（ロジャー）

首先要在情节发展到去救アミーナ，此时初次遇到罗杰，需要答应他临时加入，救回アミーナ后他会暂时离开，以后只要前去サーフェリオ水上都市，就能够在村中心位置找到他并让他加入，同时获得7本"太古の书物"，之后等阿鲁贝尔加入再次回到サーフェリオ水上都市，可在民家发生PA，以上完成后罗杰就会在修炼场出现救助菲特，并从此再次加入，如果没有发生这个PA，那么在剧情发展到ジェミティ市之后转移回エリクール2号星，到サーフェリオ水上都市的村长家可以让他加入，注意如果之前在月球答应让苏芙蕾加入的话，那么就不能在让罗杰加入了。

阿鲁贝尔（アルベル）



等阿鲁贝尔强制加入后，在ペターニの宿屋休息会发生PA，这时选择"そうですね……"之后修炼场出现的就是阿鲁贝尔，注意这个PA是必须在说服侯爵龙之前进行的，如果没有发生这个PA，那么在剧情发展到ジェミティ市之后转移回エリクール2号星，先和カルサア的ウォルター对话后会获知他的去向，在ウルザ熔岩洞和他对话可以让他加入，当然，同样之前不能让苏芙蕾加入，注意如果罗杰和阿鲁贝尔的加入PA都发生了，那么出现在修炼场的就是后发生PA的那一位。

奈露（ネル）

如果阿鲁贝尔和罗杰的加入PA都没有发生，那么奈露就会在修炼场出现并加入，否则同样需要不让苏芙蕾加入，然后回エリクール2号星的圣王都找奈露加入。

苏芙蕾（スフレ）

她的加入条件是最简单的，离开月球基地时选择让她加入即可，需要注意的是，如果此时拒绝了她，那么即使没有再找其他同伴加入，不能再让她加入了。

回到麦古尼的卡弗尼路等人，经废村里的玛姬检查后，得知魔导炮只是欠缺能源；而另一方面，在基斯杜化口中也得知了另一所遗迹“对天使兵器制造工场”的所在。于是众人就向“对天使兵器制造工场”进发。

与此同时，大陆的战局也起了重大的变化，展开两面战线的杜古哈姆，由于指挥官的失策，使北方战线崩溃。获得军部大权的路特威治就亲自前往北方重整战线，而对华伦加尼亚战线，就交由路美斯负责。

EVENT BATLE 22

COMPLETE	敌全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，NPCヒーラー10名以上生还，BONUSCT 0或以上／敌全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0以下
FAILED	敌全灭，NPCヒーラー9名或以上生还／敌全灭，NPCヒーラー10名以上生还，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	NPCヒーラー5名以上死亡，NPC小队长死亡，我军全灭

在回收了魔导炮，前往找寻玛姬时，在路上会遇见一队奥迪尼路派的支援部队，因护卫部队遭伏而不能前往前线支援友军。与队长交谈后，只要前往北面的地图，就会马上展开战斗，在此之前必须首先替我方的成员施上各种强化魔法。特别是以魔法攻击为主的角色，更必须使用“CYCLE UP”(サイクルアップ)，增加咏唱的速度。

EVENT BATLE 22的作战目的是保护HEALER部队通往前线，同时将所有敌兵消灭。战斗开始时，敌兵数目很少，不过随着时间经过，躲在林木中的敌军部会陆续登场。部队成员方面，必须配备一名擅长魔法攻击的角色，另外加上两名近距离和一名远距离攻击的角色。战斗开始后，马上利用魔法将敌军初期登场的魔导师部队消灭，其余三人则在清理敌兵的同时向左推进。从上而下分别由三人各自把守左面森林的一部分，消灭魔导师部队后，余下一名同伴就继续以魔法作支援攻击。若友军受到攻击时，可以利用回复道具替他们作治疗，以节省时间。负责把守左森林的同伴，最好能够先学会“DASH”(ダッシュ)以减少追赶敌人的时间。将敌军全灭后战斗就会完结。

GROWLANSER IV 长老的遗物

在回收魔导炮后，前往废村并将魔导炮交给玛姬后，进行休息。主角就会在晚上自动起床。这时候到村的右方，就会发现长老的幽灵，接近调查后，幽灵就会消失。回到玛姬的小屋再度休息，就会变成日间，当玛姬离开废村后，再次调查长老出现的位置，就可以得到“魔法原理之书”。回到大屋后，将“魔法原理之书”交给玛姬，再交给KATE，就可以学会新的协力魔法。

EVENT BATTLE 23

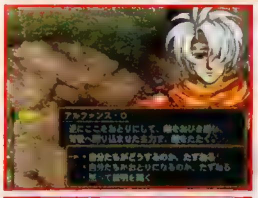
COMPLETE	敌全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌全灭，BONUS CT −50
GAMEOVER	我军全灭，少女死亡

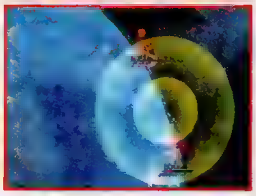
从基斯杜化口中得知“对天使兵器制造工场”的所在后，一行人就向加富曼瀑布进发，途中竟然遇上众人前往梵特路西亚时遇上的奇怪少女，而本次少女更被怪物袭击！

作战目的就是将所有敌人击退，虽然全部是初次登场的敌人，不过对方全军有一个共通的弱点，这就是害怕“圣”属性攻击。只要先替使用武器攻击的同伴装上“春雷の灵力”或“HOLY WEAPON”(ホーリーエポン)，其余成员再使用“圣”属性魔法“HOLY”(ホーリー)就可以在短时间内将敌军击倒。必须注意在最后方的敌军有一定机会将魔法中和，因此应以魔法以外的手段将他解决。若主角已学会特殊能力“狂化”(バーサーク)，以敌军为目标使用，效率将会更高，不过需要时常注意HP值，替他进行回复。

EVENT BATTLE 24

COMPLETE	敌全灭，全部军旗安全，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，全部军旗安全，BOUNS CT 0以下
FAILED	敌全灭，军旗部分被击破
GAMEOVER	军旗全部被击破，我军全灭





救回少女后继续前进，就会在高地上遇见亚鲁法斯，他希望主角能够留守阵地，牵制敌军。说明作战后，玩家可以先作好回复、使用强化魔法等准备，再与亚鲁法斯交谈后，部队就会分散，与同一名同伴交谈两次后，敌军就会出现。

这场战斗除了初期在东北面出现的敌军以外，当敌军主将洛文(ノーマン)受到一定程度的创伤后，西南面的敌军增援就会出现。由于地形和敌军部队出现位置的关系，此战利用范围攻击的协力魔法可以收到不错的效果。在战斗过程中，必须先将敌军的弓兵击倒，因为他们会直接向军旗作攻击。由于军旗与NPC不同，不能以道具或魔法替它们回复，所以必须尽快将敌军击退。只要将洛文打败，敌军就会开始撤退，就连使用魔法的部队也会立即放弃攻击，全军向右上角的地点逃走。利用这一点，在开战后全军集中火力向敌军的首领攻击，其余的部队则留在败退时再进行追击，就可以减少战斗花费的时间。

GROWLANSER IV 新成员登场

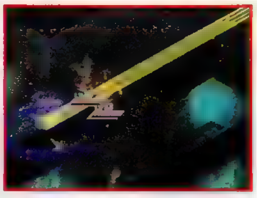
在完成EVENT BATTLE 24后回到大屋，就会在大门前发现被怪物袭击的少女里奥娜(レオナ)，只要跟她交谈后，就会自动加入成为同伴。以后只要调

查大屋门前的告示版，就可以选择编成部队，以不同的成员出战。

而在里奥娜加入后，住在三楼的KATE就会告诉主角可以将魔石交给她分配给留下的同伴，在他们离队时也可以学习各种技能。以后前往三楼KATE的房间，就可以选择将魔石留下。

EVENT BATTLE 25

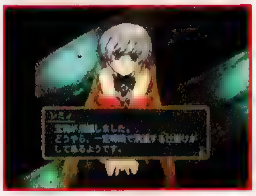
COMPLETE	敌军全灭，所有宝物未在战斗中消失
CLEAR	敌军全灭，部分宝物在战斗中消失／敌军全灭，在战斗时关上入口开关，BONUS CT 0或以上
FAILED	敌军全灭，在战斗时关上入口开关，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	计时器倒数完毕，我军全灭



成功阻止华伦加尼亚的攻势后，卡弗尼路一行就继续往加富曼瀑布推进，不过在打开遗迹内的门后，遗迹的守卫马上就作出了反应，向众人攻击。

EVENT BATTLE 25最大的特点就是“时间的限制”，战斗开始后，画面上就会出现一个从20开始倒数的计时器。玩家必须在计时器倒数完毕前，将迷宫内部入口的开关关上。开关的位置从入口往内直走就可到达，不过在关上开关的同时，所有宝物也会马上消失，而这场战斗的COMPLETE评价也会因此而泡汤。

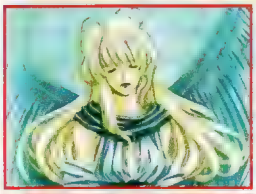
每隔一段时间宝箱就会陆续消失，而消失的次序则是从左至右，从近至远，每次左右方交换，除了第一个宝箱消失以外，其余所有宝箱的消失次序也会清楚显示出来。

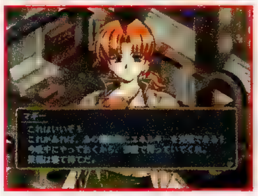


战斗方面，在开始以后，玩家队伍其中两名成员，应马上使用“圣”属性魔法，将敌军后方的“SHADOW DEMON”(シャドーデーモン)击倒，因为对方会使用强力的魔法攻击，对我军威胁甚大。为了节省时间，以LV 1魔法连发，比高LV的魔法一击更有效率。四只SHADOW DEMON全灭后，就可以利用“火”属性魔法，清理骷髅兵。另一方面，其余两名成员中，一人必须先学会“DASH”，进行宝物回收。另一人则沿正面的大路向敌军推进。当接近第一个分支路口时，马上利用使用“土”属性魔法，而在消灭SHADOW DEMON后，其中一名魔法要员马上准备“风”属性魔法。然后以站在分支路口前的角色，使出“雷”属性的协力魔法攻击，若能保持在约LV 30的实力，LV 3的“雷”属性协力魔法该可一击将五名GUARDIAN(ガーディアン)全部击倒。

有一点玩家必须注意的，就是在击倒所有敌人后，计时器的倒数依然不会停下。由于部队不能分头行事，回收宝物的速度就会因此而大减，甚至会因为赶不上时间而眼看着宝物消失。因此，笔者建议玩家在留下右下角的骷髅兵不要将他击倒，然后以最高速度回收其余的宝箱。由于这名骷髅兵背后的宝箱，就是最后消失的宝箱，因此将它留在最后消灭，也该可以赶得及进行回收。最后再在倒数完毕前，将地下入口旁的开关关上，就算正式完成此关。

GROWLANSER IV 复制天使





在“对天使兵器制造工场”内的“对天使兵器”使众人大吃一惊，原来为了要以与天使同等的力量和天使对抗，古代的人类就将天使复制，但由于复制出来的天使反被天使所控制而袭击人类，而且如重开工场，有可能吸引天使前来袭击，因此古代人放弃了这个工场。

另一方面，移居到大屋玛姬，发现众人在工场内回收的能源包(泛用エネルギーパック)，可以当作“魔导炮”的能源。于是众人就准备对天使的作战。

在对抗天使方面产生突破同时，大陆的战况也出现急剧的转变，在卡弗尼路等人的协助下，奥迪尼路军成功将华伦加尼亚军驱逐至都市列普拉特(レプラント)。而杜古哈姆方面，由路特威治亲自率领的北方战线，在短短三日间，不但成功重整战力，还攻破依古尼西亚的最后防线，结束两边作战的局面。路特威治更以国家英雄的姿态，宣布参加总统的竞选。

有一点要注意的，就是首次进入“对天使兵器制造工场”时，绝对不能开动设施。必须在回到大屋将能源交给玛姬，准备好“小型魔导炮”后，才可开动装置。

EVENT BATTLE 26

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击倒天使，BONUS CT 0或以上／敌军全灭，BONUS CT 0以下
FAILED	击倒天使，BONUS CT 0或以上
GAMEOVER	天使逃走成功(计时器倒数完毕)，我军全灭

EVENT BATTLE 26的最大目的，就是将天使消灭。与玛姬同行到达加富曼瀑布后，带她到西面的高台，进入遗迹开动设施，再离开瀑布后，就会发生天使出现的剧情。剧情完结后，就会轮到玩家行动，这时可以先使用各种强化魔法，向下走便会马上发生战斗。

与天使同时出现的，还有另外两个魔物军团，全体的平均LV高达40，幸好他们大多情况下都只会自相残杀，不过要小心使用魔法的敌人，因为他们的一招LV3魔法，可以削去我方最高近200点HP。一不留神，可能会因此而丧命。魔物部队中，除了龙以外，所有敌人也有共通的弱点“圣”。虽然当中有不少拥有抵消魔法的能力，不过使用LV1圣魔法连续攻击，也是最快捷有效的方法。另一方面，随着计时器的倒数，位于版图下方的天使会渐渐恢复活动能力，向地图旁边逃走，玩家必须在他逃走前将他打败。

天使本身拥有极强的抗魔法能力，因此利用魔法攻击只会徒劳无功，玩家必须利用武器作攻击。由于天使会不断逃走的关系，玩家必须学会“足留め”，阻延他的活动时间。利用远距离攻击“足留め”的同时，由卡弗尼路接近天使进行直接攻击。由于天使本身拥有自动回复的能力，最好能够利用“再生封じ”减少他的回复力。虽然天使的各方面能力都很高，不过HP出奇地少，只要使我方的攻击力高于他的回复力，很快就可以将他消灭。

GROWLANSER IV 天使亚基艾鲁

在消灭天使后，妮珍娜再次出现，并告知众人击倒的只是天使的复制品，还有只剩下最后一个天使这件事和工场停止使用的原因。天使亚基艾鲁(アキエル)突然出现，向玛姬所在的山岳和遗迹作出攻击。当双方准备正要开战时，卡弗尼路和菲娜莉的背上竟然出现了翅膀。亚基艾鲁口中说出尤利亚露(ユリエル)这个名字后便离去了，而妮珍娜也再次失去踪影。

回到大屋后，为了查明卡弗尼路与菲娜莉二人的翅膀之谜，众人就以杜古哈姆的“希望之遗迹”为下一个目的地。与此同时，战况陷入劣势的华伦加尼亚，从妮珍娜的手中得到古代兵器的重要资料，战局再次产生剧变...

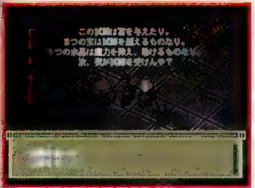
EVENT BATTLE 27

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS −1～−49
FAILED	敌军全灭，BONUS −50
GAMEOVER	我军全灭

再次来到山塞路时，众人发现村庄再次被华伦加尼亚军所占领。进入村庄后，更发现原来华伦加尼亚来袭的原因，就是村内的地下遗迹。

EVENT BATTLE 27后，山塞路的地形会产生大变。虽然敌军这次不像以前那样会不断出现。不过由于地形的改变，令弓箭攻击范围大幅减少。后方的弓兵与魔法师部队，都只有利用魔法才能在短时间内击倒。建议由两名成员负责魔法攻击，主角利用“诱敌”(おとり)，吸引敌人的攻击，并将吸引来的敌人击倒。另一名同伴则可与主角合作，消灭敌人。当经过一段时间后，敌方的援军就会在遗迹中出现，再隔不久，我方也会出现数目NPC部队，从村庄的入口到来支援。

GROWLANSER IV DUNGEON 山塞路遗迹

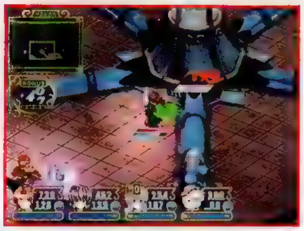


完成EVENT BATTLE 27后，玩家就可以进入山塞路村的遗迹。遗迹内每一层的中间也设有一个半圆球体，接近调查后，就会出现一个MINI GAME，内容十分简单，就是按照画面上出现的符号和方向，按下相同的方向和按钮。完成后就可以得到三条打开遗迹内的门用的锁匙，和开启放置水晶的房间。将三层的水晶全部破坏后，就可以前往遗迹底层。

EVENT BATTLE 28

COMPLETE	击破所有MANA MAKER(マナメーカー)后，破坏CENTER CORE，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击破CENTER CORE(センターコア)，BONUS CT 0以下
FAILED	---
GAMEOVER	我方全灭

此战可说相当容易，也可说相当困难。原因是敌人CENTER CORE只要得到MANA MAKER所提供的魔力，就可以不停使用“全范围”攻击魔法，对我军进行全员攻击。但只要得不到魔力，CENTER CORE就完全不会进行攻击。敌方全体，可算得上弱点的地方可说等于0。唯一较弱的就是“雷”属性，在战斗开始前，先替成员装上“春雷之灵力”或“THUNDER WEAPON”(サンダーエボン)，就可以提升战斗的效果。



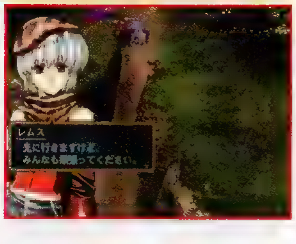
战斗时，首先以各MANA MAKER为目标，以防对方使出全体魔法。破坏完毕后，再集中攻击CENTER CORE，隔一段时间后，MANA MAKER就会再度复活，是否破坏就可交由玩家决定，不过一但出现白色的魔力球，就要马上将它破坏了。

GROWLANSER IV 拯救亚鲁法斯

击退山塞路的华伦加尼亚军后，竟然传来了惊人的消息。率领奥迪尼路军的亚鲁法斯，与华伦加尼亚的ROYAL GUARD梅查展开了激战，而亚鲁法斯更被敌军重重包围！为了拯救亚鲁法斯，一行人马上赶向国境进发。加入华伦加尼亚的华利里再次在卡弗尼路面前出现！在敌军的重重围困之下，亚鲁法斯到底能否全身而退？

EVENT BATTLE 29

COMPLETE	我方全员突破战线，BONUS CT 0或以上
CLEAR	我方全员突破战线，BONUS CT 0以下／我方一名以上成员突破战线，BONUS CT 0或以上
FAILED	我方全员退回后方
GAMEOVER	我方全灭



游戏开始后首次“三连战”的第一战，由于将会连战三场的关系，在开战前记紧在村庄中补给回复道具。当玩家进入山塞路北面的入口后，就会马上开始战斗，虽然此战会出现不少NPC部队，不过不论他们的死活，只要我军能在限时内全员到达北侧的尽头脱离战线，就可以取得COMPLETE评价。

最值得注意的一点，就是EVENT BATTLE 29开始以后，我军就不能更换同伴，因此在事前必须详细考虑。笔者建议以远距离攻击的尼姆斯，加上魔法能力较高的菲娜莉和伊丽莎同行。虽然在EVENT BATTLE 29中成员的构成对战局不会产生太大的影响，不过接着的两场战斗，也需要利用这几名成员的能力。

另一样要提及的，就是这一话的敌军是不会“全灭”的，即使玩家消灭版图上的所有敌人，版图的北侧也会立即出现新的敌军，因此玩家必须以尽快脱离战线为目标。战斗方面，首先应以魔法将崖上的两名弓兵击倒，以加快进军的速度，另一方面，由于NPC会与我军一同前进，难以避免被NPC阻路的情况。但由于NPC的攻击力弱，由他们作先头部队，只会阻慢我军进军的速度，因此必须让其中一名角色作前卫，学会“DASH”或装备魔石“DASH封印”，时常保持在NPC前方的位置，替同伴开路，同时要对这名角色使用“CYCLE UP”，增加他的活动速度。打败崖上的弓兵和魔导师后，我军就可以全军向北推进。开路的角色必须不停击倒出现的敌人，当其他同伴也全部离开后，就可以放弃战斗，突破战线。由于尼姆斯的移动速度较低，在可能的情况下，最好能尽量减少攻击。

EVENT BATTLE 30

COMPLETE	我方全员突破战线，BONUS CT 0或以上
CLEAR	我方全员突破战线，BONUS CT 0以下／我方一名以上成员突破战线，BONUS CT 0或以上
FAILED	我方全员退回后方
GAMEOVER	我方全灭

就作战目的而言，可说与EVENT BATTLE 29全无分别。同样以突破战线为目标，不过敌军的分布就大不相同了。突破EVENT BATTLE 29后，玩家就会来到北方的版图，不过战斗不会马上开始，玩家可以进行回复，和使用强化魔法。向北移近友军部队后，就会开始第二轮的战斗。

敌军初期的分布，已经对我军相当不利，先有阻挡着通道的步兵部队，后方就由弓兵进行支援攻击，北侧的山崖上，更有魔法师和僧兵，作远距离魔法支援，不得不提的当然还有华利里的出现。进入战斗后首要的事项，当然就是以魔法将大后方僧兵消灭，切断敌方的补给线，再以魔法将山崖上的敌人逐一击倒。同时以尼姆斯对付低层的弓兵，而大路上的步兵，就交由主角负责，若已经学会“全周围攻击”或“贯通攻击”，就可在此大派用场。为了减少卡弗尼路“气绝”的机会，记紧装备上魔石“テリアカ”。各自将目标击破后，就可以向北侧进发。与前一战同样，最好能以卡弗尼路为先导，长期保持着“CYCLE UP”状态，将出现的敌兵击倒。在同伴全部成功通过后，就可以前往“三连战”的最后一战。

EVENT BATTLE 31

COMPLETE	敌军全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0以下／敌军全灭，NPC一名以上被杀，BONUS CT 0或以上
FAILED	敌军全灭，NPC一名以上被杀，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	我军全灭，亚鲁法斯被杀

与前一战同样，在突入的同时不会立即开始战斗，玩家可以先替部队进行回复、强化，或更换装备。向敌方部队接近的同时，战斗就会立即展开。

EVENT BATTLE 31之中，我军与友军被敌方的部队所分断，要达成COMPLETE的条件，保住所有NPC的性命，就必需花上不少回复道具，若在事前没有作好准备，就会相当困难。开战的同时，首先以尼姆斯向敌方的僧兵攻击，而伊丽莎和菲娜莉就可以准备范围魔法，向敌军大后方的弓兵部队攻击。消灭僧兵后，尼姆斯再以魔导师部队为目标进行攻击。余下的主角就以全速向NPC部队的所在进发，途中若发现NPC的HP降至200以下，就要马上使用“秘传之伤药”替他们回复。将途中的步兵部队全部击破后，除亚鲁法斯以外的NPC就会后退，进行回复。主角此时可以与亚鲁法斯一同攻击梅查。与此同时，版图的南面也会开始出现敌军的增援，玩家可以利用消灭完魔导师和弓兵部队的三人应战。只要将梅查打败，援军就会停止出现，再将敌军全灭，就可以完成此战。

EVENT BATTLE 33

COMPLETE	击破30名敌兵以上，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击破30名敌兵以下，BONUS CT 0或以上
FAILED	击破敌兵20名以下
GAMEOVER	我方全灭，亚鲁法斯死亡

在突破国境桥后，就可以潜入杜古哈姆国内，向南越过两个版图，就会再次进入EVENT BATTLE。前一战逃走的マウラー将会再次登场，不过此战中，他的HP会减至数百之少，要将他打败不是难事。在战斗开始后，在大路的中央，会有一个五人的小队向主角进行追击，而敌部队后方则有多名弓箭手以及魔法师一同进行远距离攻击。

建议一开始马上利用远距离攻击，将敌阵后方的弓箭手击破，随后再将敌方的僧兵消灭。而在这段期间，主角可以发动“DASH”，追逐逃走的マウラー，同时以另两名角色准备攻击范围较大的“冷”+“风”属性的协力魔法。要留意的是由于版图较细小的关系，我方的后排部队受到攻击的机会也会较高。主角在击退マウラー后，应马上回防将敌方的五人部队击退。

当击破一定数量的敌兵，又或者经过一定时间后，亚鲁法斯就会以增援的形式登场。而胜利的条件也会变成击破敌方35人，不过在这35人中，由亚鲁法斯击破的数目，会被记录下来。拥有“连续攻击”能力的亚鲁法斯，一次攻击就可以将一名敌兵击倒，因此若想取得COMPLETE的评价，就要赶在亚鲁法斯之前将敌人完全消灭。

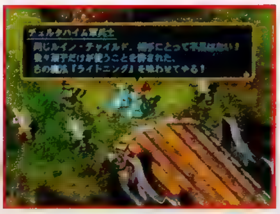
ANGELIC CHILD

经过艰苦的战斗，虽然终于打败梅查，成功突破国境的卡弗尼路一行，终于来到旅程的起点——“希望之遗迹”。在菲妮莉解读下，众人成功破解遗迹内的机关，并发现三名ANGELIC CHILD的秘密。另一方面，随着遗迹的启动，天使亚基艾鲁也追踪而来。原来天使是为了阻止会令世界破灭的召唤术而来的，然而人类最后不但不停止使用召唤术，更将天使尤利亚露捉住，因此愤怒的亚基艾鲁就将人类所有魔法文明全破坏掉。现在面对来势汹汹的亚基艾鲁，众人唯有与他决一死战！

EVENT BATTLE 32

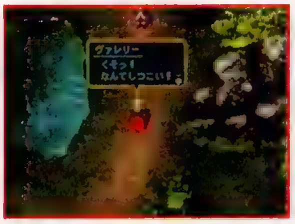
COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT 0以下
FAILED	——
GAMEOVER	我方全灭，计时器倒数完结

第三次在国境桥开战，但本次不再是突破战，玩家并不需要急着赶往对岸，相反却要在敌军到来前将其全部消灭。必须留意敌方部队正中的两名魔导师，因为这二人会使出全范围的雷属性攻击协力魔法，在战斗开始的同时，最好能够马上利用射击部队将其中一人击倒。另一点值得注意的，就是EVENT BATTLE 32中登场的弓箭手极多，对我方前进造成极大的影响。



战斗方面，在消灭前述两名魔导师之后，敌方的部队就会开始进攻。由于敌方分布密集，加上地形狭窄的关系，利用范围魔法就可以使大面积的敌方受到伤害。弓兵方面，若有前锋角色学会“DASH”，可以在战斗开始后高速接近并将他们逐一收拾。至于后方的僧兵与魔导师，就可以利用装备上“间接射程UP”魔石的我方远距离攻击部队，将他们消灭。若主角已学会“全周围攻击”，可以担当突击的角色，接近敌方的步兵部队后，进行集体攻击。

FATE 华里利



在完成EVENT BATTLE 33后，回到大屋中的房间休息，就会发生梦见华里利被追击的剧情。接着，玩家只要向奥迪尼路北面走，就会发现华里利被华伦加尼亚军袭击。只要在这场战斗中成功将华里利救出，就可以使他再次加入成为同伴。同时也可以改变他的命运。

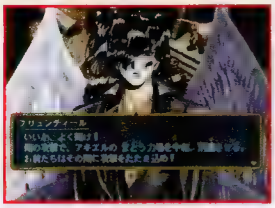
EVENT BATTLE 34

COMPLETE	敌军全灭，华里利生还，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，华里利生还，BONUS CT 0以下
FAILED	敌军全灭，华里利死亡
GAMEOVER	我军全灭

由于EVENT BATTLE 33的地形比较特别，弓箭的攻击用途不太显著。在战斗开始后，首先以敌阵后方的魔法师部队为目标，作出范围魔法攻击。由于敌方的数目太多，若被他们连续以协力魔法攻击，对我方的打击会相当大。主角负责迎击接近的步兵队，回复方面由于敌方对华里利的攻击颇为集中，若要回复被敌方攻击造成的损伤，回复道具将是不可缺少的东西。在EVENT BATTLE 32后，玩家就可以到达杜古美亚，在那里的商店可以买到完全回复角色HP的回复道具，对以后的战斗有很大作用。

EVENT BATTLE 35

COMPLETE	击败天使，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击败天使，BONUS CT 0以下
FAILED	——
GAMEOVER	我方全灭，天使逃走成功



EVENT BATTLE 35的敌人，就只有天使亚基艾鲁一人。然而由于天使的特殊能力，一般的攻击难以对他造出较大的损伤。必须等待NPC的布连迪鲁(ブリュンティール)击中天使，破解亚基艾鲁的结界后，才能对他作全力攻击。

由于亚基艾鲁会不断逃走，为了成功将他击败，“足留め”这特殊技能可说是不能缺少的东西。因为亚基艾鲁本身对魔法的耐性相当强，攻击魔法难以对他造成伤害，所以部队成员最好以接近战形部队为主力，再加上一名远距离攻击的角色作辅助。

在离开“希望之遗迹”前，记紧替所有成员使用强化魔法。在战斗开始后，接近战部队马上使用“DASH”，后方的射击部队则马上使用“足留め”，阻止亚基艾鲁移动。而接近战部队到达攻击亚基艾鲁范围后，也可以立即使用“足留め”。当亚基艾鲁被连迪鲁击中后，就可以开始使用“强打击”增加攻击造成的损伤。而强制加入部队的菲娜莉，则可以负责进行回复。亚基艾鲁的攻击力颇高，一击可对我方造出近二百点以上损害，加上不时还会使出“COUNTER”，稍不注意，就可能会被对方击倒。另外，与之前一战的天使一样，亚基艾鲁同样拥有自动回复HP的特技。己方装备上“再生封じ”的话，作战效率会更佳。

GROWLANSER IV 天使的记忆

经一场苦战后，终于成功将最后的天使亚基艾鲁击倒，然而付出的代价就是卡弗尼路的兄长布连迪鲁的性命。为了查明布连迪鲁及天使口中所提及的有关“召唤术”的危机，众人马上回到大屋商讨对策。在与玛姬商量后，众人为了调查天使的记忆，便再次向杜古哈姆进发，回收以前路美斯在遗迹中发现的投影装置。

再次回到莱茵佛兹基地的卡弗尼路，在魔法研究所中成功回收到了投影装置，而且还得到最新的魔法研究资料。但当众人离开时，竟然受到敌军的伏击！

EVENT BATTLE 36

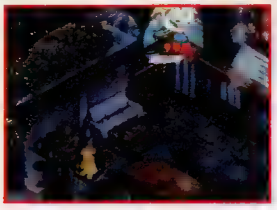
COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌军全灭，BONUS CT −50
GAMEOVER	我军全灭

再次回到莱茵佛兹基地中。这场战斗活用了基地的特色，除了将我方部队包围步兵部队外，还有被机关挡住，我方远距离攻击部队不能攻击敌人的魔法部队以及守在基地外面的僧兵。最佳的方法，就是在开战后，以主角作饵使用“おとり”吸引步兵队的注意力。然后以范围协力魔法将敌军的魔法部队消灭。弓兵则由我军的远距离部队对付。当消灭干净魔法部队和后方的僧兵后，就可以使用范围协力魔法对付前方的步兵队。在此之前，主角可以使用“全周围攻击”，对四周的敌军全军进行攻击。当弓兵部队被消灭后，我方的弓兵就可以专注使用道具进行回复。

EVENT BATTLE 37

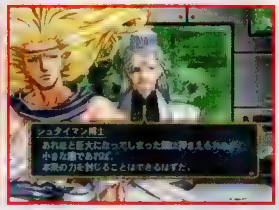
COMPLETE	击倒所有敌军，最后击败妮珍娜，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击败妮珍娜，BONUS CT 0或以上／击倒所有敌军，最后击败妮珍娜，BONUS CT 0以下
FAILED	——
GAMEOVER	我军全灭，妮珍娜到达实验室

这场战斗登场的部队实力非同寻常，首先必须尽快消灭的，就是在大屋入口的两名LICH(リッチ)，若被他们发动即死魔法击中，后果相当惨重。但只要使用“圣”属性魔法，就可以轻易将它们击倒。消灭两名LICH后，马上就要使用“地”+“风”协力魔法LV 2，将前方的两名GUARDIAN击倒。卡弗尼路则可以向下推进，将下方的敌人击倒，然后再绕道外围，将敌兵击倒。



位于版图北方的大型魔兽在战斗开始后，会一直保持着无敌状态，虽然玩家可以削弱它的HP，但在妮珍娜通过魔兽面前的通道前，即使魔兽受到多少的创伤也不会被击倒。然而在妮珍娜通过实验室的最后通道后，就可以将魔兽收拾。正因为魔兽要根据妮珍娜的移动才能攻击。所以在战斗开始后，应该尽可能避免接近它。

GROWLANSER IV 召唤术的危机



击败夜半突然来袭的妮珍娜后，众人才发现原来她被魔物所控制。另一方面，玛姬利用投影装置成功将天使亚基艾鲁的记忆显示出来，令卡弗尼路等人得知未来世界因使用召唤术而导致异世界的入侵。

虽然在麦古尼城中，卡弗尼路等人成功阻止召唤术的仪式。然而在数日之后，奥迪尼路军就因为受到华伦加尼亚魔动炮的攻击而受到严重打击。为了让同盟军取得胜利，同时为了阻止召唤术的灾害，卡弗尼路等人就向魔动炮的所在进发。

EVENT BATTLE 38

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 30或以上，计时器倒数完结前
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT 0−30，计时器倒数完结前
FAILED	——
GAMEOVER	我军全灭，计时器倒数完毕

在离开列普拉特后沿路向西走，就可以到达巴特列古山。到达山上时，会遇见数名NPC。再向西走就会马上突入战斗。在入口的战斗将会有五名敌兵登场，虽然同样以EVENT BATTLE形式计算经验值，但由于过程太短，笔者将会跳过不作介绍。EVENT BATTLE 38，则是进入城寨后的战斗。

EVENT BATTLE 38地形复杂，大部分敌人的位置都不能用武器攻击，因此魔法将会是攻击中相当重要的一环，相反射击则难以发挥作用。

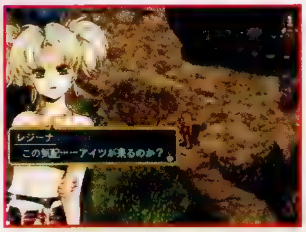
在战斗开始后，应该马上准备范围协力魔法。如能够使出特殊技能中的“魔法强化”，就要记紧使用。先将入口右方的魔导师部队消灭，然后再对敌阵后方的僧兵与魔导师进行攻击，同时由前卫们清理接近的敌兵和弓兵部队。

当我军向北面移动到一定位置时，就会自动发生亚鲁法斯死亡的EVENT。然后敌方的首领就会向我军进攻，全灭敌军就可以完成这场战斗。不过在开始战斗后就与亚鲁法斯交战的韦斯特，则会以极快速度逃走，因此可以不作理会。

EVENT BATTLE 39

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上，计时器倒数完结前
CLEAR	敌军全灭，BONUS −1～−49，计时器倒数完结前
FAILED	敌军全灭，BONUS −50，计时器倒数完结前
GAMEOVER	计时器倒数完结，我军全灭

在EVENT BATTLE 38完结后，从城寨内左下角的出口可以前往通往山顶的通道。当进入山道后，就会发生“远见”的剧情，接着就会马上出现倒数的计时器，在倒数75次的时间内，玩家必须通过山道、到达山顶，并将敌军消灭。但



有一点值得注意，如玩家只以前往山顶为目标，所需要的时间其实不多，不过当EVENT BATTLE 39结束后，山上所有宝箱内的宝物也会自动消失。因此必须在开始战斗前，回收沿路所有宝物。

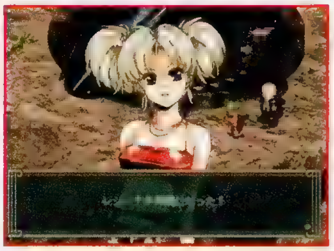
EVENT BATTLE是首次出现召唤师的战斗，同时也是唯一一次出现召唤师的战斗。此战的最大特别之处，就是登场的召唤师会使出召唤魔法，召唤出魔物与我军战斗。而且即使将魔物击倒，隔一会召唤师也会再次召唤出新的魔物。但在击倒召唤师的同时，被召唤的魔物也会同时自动消失。地形上，我军的前进路线可以分为三条，玩家可以派出接近战的部队使用“DASH”，向其中一面进发，而另一面则可以装备了“间接射程UP”的远距离攻击部队进攻。同时魔法部队以敌阵后方的召唤师为目标。将大后方的两名召唤师消灭后，就可以迎击接近的敌步兵部队。直到消灭所有喽罗前，玩家都可以无视妮珍娜。将妮珍娜打败后，还不可以松懈，因为在倒数完结前，必须将魔动炮破坏。作战的目的才算正式完成。

FATE 妮珍娜

在EVENT BATTLE 39击倒妮珍娜后，如使魔已经学会“精神干涉术”，就可以尝试进入妮珍娜的心灵世界，令他从魔物的诅咒中解放出来。

要学到“精神干涉术”，方法其实相当简单，在EVENT BATTLE 37后，就会发生在实验室中观看天使记忆的剧情。这时只要看完所有天使亚基艾鲁记忆的内容，调查“精神干涉术”一项，使魔就会自动学懂“精神干涉术”。

使魔成功学会“精神干涉术”后，在EVENT BATTLE 39完结时，就会发生是否使用“精神干涉术”的选择。这时必须选择“精神干涉术を実行する”，这样就可以进入妮珍娜的心灵世界。在妮珍娜的心灵世界中，将会重演三段剧情。只要顺序选择“俺を信じるようレジーナに言う”，“ここはレジーナ自身nの心の中だと说明する”，“助けに来た”，“幻に惑わされないよう励ます”，最后再在妮珍娜通过桥前，与她交谈。这样主角就会向假装倒下的魔物攻击，再次出现选择时，选“レジーナは一度死んだ”。这样就可以令妮珍娜摆脱魔物的操纵，并加入成为同伴。



其实在妮珍娜的心灵世界中，选择的路线并不一定如上述所规定的一样，但必须紧记的就是最后的选择分支，必须告诉妮珍娜他已经死掉的事实，否则就会前功尽废，令他再次被魔物支配。

防具店的难题

在打败梅查回到MY CITY后，只要进入MY CITY的西面，就会发现新来的防具商人。跟他说话后，得知原来他的儿女离家出走，分散到麦古尼的各地，希望卡弗尼路能够替他找回儿女。玩家可以在麦古尼、山塞路与山塞路北面的国境三处找到防具商人的小孩。不过孩子们并不会简单答应回家，每人也会向卡弗尼路提出难题，分别是麦古尼的“问答大赛”、山塞路的“角力大赛”和国境的“拦截大赛”。“问答大赛”中将会出现有关游戏到目前为止的多种问题，答中其中四条就算成功；“角色大赛”方面，就要在限时内不断按下○，将小孩推出村外，不过记紧过程中不能触及方向掣和左ANALOG；最后的“拦截大赛”，就要在限时内将要离开国境的小孩阻住。完成所有难题回到MY CITY后，MY CITY中的防具店就会正式开始营业。

斗技场

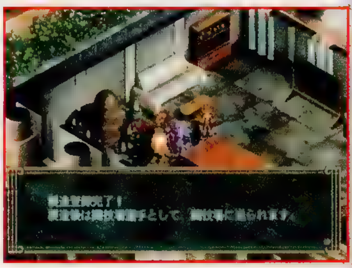
在EVENT BATTLE 31后，回到MY CITY东部，就会发现原来被铁栏挡着的部分开放了。从这里进入，就会到达新出现的设施——“斗技场”。在斗技场内，设有多种不同的比赛，当中包括了最少一人到四人同时参与的项目。只要胜出比赛就可以得到各种奖品，不过在参加比赛时，必须交上参加费用。当完成部分项目的所有赛事后，还可以解放新的项目，和换取罕有的道具和魔石。甚至游戏中部分结局，也必须在斗技场中取得特别的道具才可达成。

新魔法登场

在EVENT BATTLE 31后，前往杜古美亚(トロックメア)，就会发现以往在收容所中成功逃走的其中一名同伴艾莉娜，跟他交谈后，就可以得到他手上的魔法研究报告。将这份部告交给大屋中的KATE，就可以学会新的协力魔法。而在EVENT BATTLE 35后，进入莱茵佛兹基地时，在研究所内可以发现到“ブラスト研究报告”，将它交给KATE，在完成EVENT BATTLE 37以后，就可以在研究所内的KATE手中，得到最强魔法“BLAST”的魔石和最后的协力魔法。

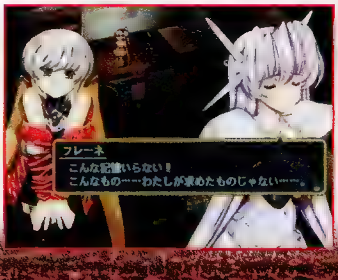
人造人制造机

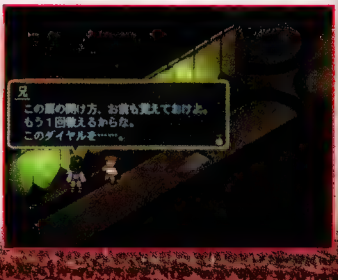
在斗技场出现后，突破4对4 FREE BATTLE的第二场赛事。玩家就可以得到有关人造人“ホムンクルス”的书籍。在EVENT BATTLE 36后，只要将以前在“北之遗迹”发现的“POWER STONE”(パワーストーン)，以及这部书籍交给玛姬。就可以得到“人造人制造机”，制造前作登场的人物。而在制造完这些人造人后，斗技场内就会增加两场新增的项目。



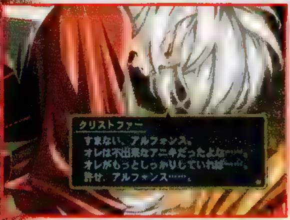
菲娜莉的记忆

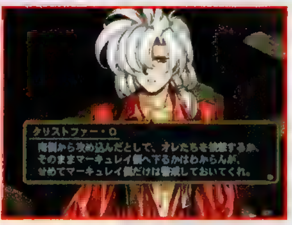
在EVENT BATTLE 31后，玩家就可以前往杜古哈姆的南部。只要沿路往南走，就可以到达以前进行RUIN CHILD人体实验的收容所。只要将门卫击倒，进入收容所，就会发生菲娜莉回复记忆的剧情。而当主角进行休息后，就会看见在“希望之遗迹”内部的梦境。之后进入“希望之遗迹”，打开梦中所见到的机关，就可以找到“菲娜莉的日记”。不过这与休假EVENT有着一定的关系，详情将会在以后讲解各角色ENDING时加以解说。





后继者



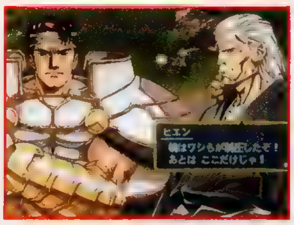


在巴特列古山顶上成功破坏魔导炮的众人回到山寨，此时基斯杜化已经来到。得知亚鲁法斯的死讯后，基斯杜化决定承继弟弟的遗志，继续带领着奥迪尼路军，将大陆的战乱结束。就在基斯杜化刚对全体奥迪尼路军发出接掌指挥权的指示后，马上就传来杜古哈姆军从北面的国境侵入的消息。为了迎击敌军，基斯杜化带领着奥迪尼路军向北进发。而卡弗尼路一行人则为了预防杜古哈姆入侵南面的边境，而回到麦古尼准备对策。

EVENT BATTLE 40

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭(包括开始战斗后马上逃走的上级兵)，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌军全灭，BONUS CT −50/敌军全灭，(包括开始战斗后马上逃走的上级兵)，BONUS CT −1～−49
GAMEOVER	我军全灭

回到麦古尼渡假完毕后，麦古尼城就会派来使者。原来一如基斯杜化所预料，杜古哈姆军果然到北方展开战线的同时，挥军渡过南面的国境，同时进攻麦古尼。为了击退杜古哈姆的军队，希恩建议由部分同伴前往支援麦古尼军。在这里玩家需选择四名同行的同伴，剩下的四人就会跟随希恩出战。直到EVENT BATTLE 40完结为止，玩家都必须前往山赛鲁村北面的山地，才可以进行部队的编制。因此在大屋中最好能够先决定EVENT BATTLE 40的出战部队。

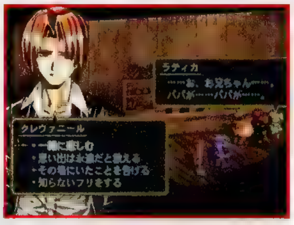


完成编制后，利用“TRANCE GATE”(トランスゲート)前往杜古美亚(トロックメア)，然后向北前进，对敌方战线的后方进行突袭。在突破杜古哈姆方面的关卡后，继续往北走，就会发现敌方的后方部队，只要将他们打败就可以令杜古哈姆的战线崩溃。战斗开始前，与以前在杜古哈姆时拯救路美斯那一战相同，玩家可以利用使魔来进行侦察。不过在此战中使魔不能过于接近敌军，因为一旦被敌方的部队发现，马上就会展开战斗。在战斗开始的同时，敌方的其中一名士兵会马上向地图的右侧逃走，如开始战斗时不能尽量接近敌军本队，很难将这名敌兵收拾。

在战斗开始后，玩家会发现敌方的部队大部分是佣兵部队。其余就只有少量的弓兵以及步兵。为了防止敌方部队相互回复，最好能够使用一招就将敌军击倒的招式，否则极有可能在下一名同伴行动前，对方的HP已经完全回复。由于我军的初期位置，会由初期被敌军发现行踪的位置所决定，因此玩家应尽可能接近敌军本队的所在。最接近的路线应该是沿地图左面的墙壁前进，然后再沿地图的北侧前进就可以到达地图右侧出口，这是离敌军本队最接近位置。

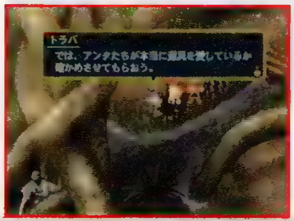
部队编成方面，建议以两名魔法系角色，一名远距离攻击系角色，再加上前锋型的卡弗尼路。在战斗开始后，马上以卡弗尼路使用“DASH”，再加上“强攻击”、“足留め”向准备逃走的敌兵作攻击。而远距离攻击的角色，则负责收拾敌军中的弓兵。两名魔法系角色，就准备协力范围魔法。若敌军部队接近的话，可以使用射击较短，范围较大的“冰”+“风”的“BLIZZARD”(ブリザート)，否则就可以利用范围较细，不过射程遍及全域的“火”+“风”的“FLARE”，将魔法储至LV4或以上，一下子将敌军的大部分佣兵部队同时收拾。当敌军的佣兵部队全灭，又或是经过一定的战斗时间，地图的右侧就会出现敌军的增援，当中除了5名佣兵以外，还有一名弓兵，少数步兵，以及卡弗尼路佣兵团时期的同伴包华(バウアー)。玩家可以先以一发范围魔法，对同时出现在右侧入口的敌军施以重击，若威力充足的话，甚至可以一击将包华以外的所有喽罗全部击倒。在敌军增援出现后不久，由希恩率领的其余四名同伴也会在包华出现的方向登场，并对敌军作出前后夹击。将敌军全数击倒后，就可以顺利完成EVENT BATTLE 40。

FATE 丽迪卡II



以前曾经提及有关梅查的养女丽迪卡(ラティカ)的命运如何改变。除了以前曾提及关于丽迪卡的情节外，当梅查死后再次回到卡斯杜鲁(クラスタール)与丽迪卡交谈时，玩家会遇上最后的选择题。虽然共有4个不同选项让玩家选择，不过当中就只有“その场で防御させる”这一项是正确的选择。完成这个情节后，就可以正式改变丽迪卡的命运。

MISSION 回收五件道具



除了有关丽迪卡的FATE外，在完成EVENT BATTLE 40后，还可以在卡斯杜鲁中，遇见一位流浪的商人，只要与其交谈，他就会问玩家是否想买他的道具。然后顺序选择“商品を见せてもらう”、“买いたい”。接着商人就会离开村庄，只要到村外的分叉路与商人交谈，再选择“见せる”。这样“回收道具”这个MISSION就会马上开始。

在MISSION开始的同时，画面上就会马上出现从24开始进行倒数的计时器，玩家必须在倒数完毕前，将前往北面村庄利塞路(リーゼル)沿路中分配散布的五件会发出红光的道具回收。每当玩家进入放有道具的版图时，画面就会自动移往确认，玩家可以在此时认清道具的位置，以最快的时间进行回收。这个MISSION最大的困难，就是在玩家沿路回收道具的同时，登场的敌人也会与玩家争夺道具，玩家必须赶在敌人接触到道具前进行回收。另外由于受时间限制的关系，玩家也必须尽量避免不必要的斗争。尽量利用“しのび歩き”，减少发生战斗的机会。只要成功回收五件道具，再到达北面的利塞路与商人再次交谈，商人就会要求卡弗尼路让他在MYCITY中开店。只要选择“MYCITYに店を出させる”，以后就可以在MYCITY中买到各种道具。

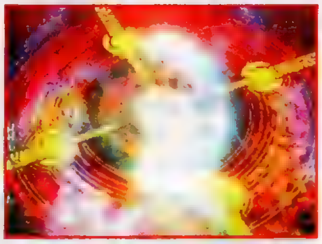
GROWLANSER IV 救出

由于南方国境的战线失利，杜古哈姆军就决定暂时停止攻击，再次等待机会。而就在这同时，原本被奥迪尼路军逼至王都的华伦加尼亚，再度出动，将同盟军占领下的列普拉特占领，使北上的基斯杜化陷入补给线被切断并同时面对华伦加尼亚与杜古哈姆两军前后夹击的境地。为了拯救基斯杜化，卡弗尼路等人再次向敌军的背后袭击。

EVENT BATTLE 41

COMPLETE	全灭初期部队，打败丝法妮露，BONUS ACT 0或以上
CLEAR	全灭初期部队，打败丝法妮露，BONUS ACT −1～−49/未能全灭初期部队，打败丝法妮露，BONUS ACT 0或以上
FAILED	打败丝法妮露，BONUS CT −50
GAMEOVER	我军全灭

完成EVENT BATTLE 40返回大屋一次后，利用“TRANCE GATE”前往列普拉特，进入城内就会发现华伦加尼亚最后的一名ROYAL GUARD丝法妮露(シルヴァニール)，发现卡弗尼路一众人的丝法妮露，为了贯彻自己的信念，决定与主角等人展开决战。

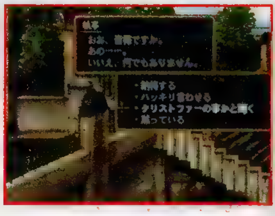


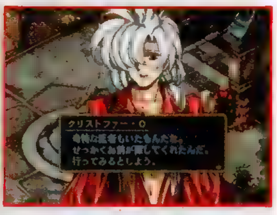
FRANE的必杀技 OVERRUN，可说是后期大有所为的必备技能。

在EVENT BATTLE 41中，最大的特点就是地形。由于以城市作为战场，除了一般战斗中经常出现的平地以外，最突出的就莫过于地图左右两侧的高台，玩家必须利用接近城市后半出口附近的机梯，才能将上层的敌军全部击倒。

在这里建议玩家先利用两名魔法系角色以范围魔法，消灭两侧的魔道士；而以弓箭手攻击位于两侧的敌军。至于主角就可以冲上前，将地面的杂兵扫除，然后再与丝法妮露决一死战。经过一定时间后，丝法妮露背后就会开始出现援军，不过只要消灭丝法妮露，敌军就会马上全军退却。如希恩或妮珍娜有出战，就会出现特殊的对话剧情。

GROWLANSER IV FATE 基斯杜化





主线故事中最后一名能够改变命运的人物，就是奥迪尼路当主亚鲁法斯的兄长——基斯杜化。在破坏魔导炮后，再次回到山寨，就会发生基斯杜化接掌奥迪尼路家的故事情节。这段情节完结后，玩家前往奥迪尼路的领主大屋，就会发现管家站在门外，跟他交谈然后选择“クリストファの事かと闻く”，这样就可以从管家的口中得知基斯杜化因曾受重伤，所以不能作剧烈的运动，否则就会因为内脏被碎骨弄破而死亡，从管家的手上得到基斯杜化的病历(クリスのカルテ)。拿着病历回到MYCITY，前往医务所找医生，看过病历后，他就会催促卡弗尼路将基斯杜化带来。

在完成EVENT BATTLE 41，离开烈普拉特时，就会遇见基斯杜化从门外到来，直到下一段剧情开始前，基斯杜化都会一直留在烈普拉特之内。这时只要玩家达成上述条件，再跟烈普拉特内的基斯杜化交谈，他就会前往MYCITY找医生进行手术。然后玩家只要回到MYCITY的诊所，就可以完成改变基斯杜化命运的所有工作，不过与其他角色不同，基斯杜化的命运并不会在达成条件的同时立即显示。不过只要完成上述的行动，在完成EVENT BATLE后，基斯杜化的命运自然就会改变。

GROWLANSER IV MISSION 寻夫

在EVENT BATYTLE 41后，在烈普拉特北面，有一间房屋内的女性会邀请卡弗尼路找回他那个想要将魔导炮修理好的丈夫。在选择接受任务后，再次前往魔导炮所在的山顶，途中就会发现这名目标人物。然而在发现目标的同时，也出现大量强力的怪物向目标发动攻击。与以往保护山塞路一战同样，玩家在此战中，除了要击退敌军以外，还必须保护目标人物的安全。在战斗开始后，也可以选择NPC的活动方式，最有效的也可算是原地防守(その场で防御させる)。然后一边保着目标的性命，一边将敌方击倒，值得注意的是在击倒两名初期登场的魔兽后，在我方登场的位置，就会再次出现一只敌方增援。将魔物全部打败后，再回到魔导炮所在与目标交谈，就可完成任务。

GROWLANSER IV 最后决战

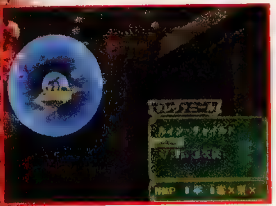
大陆的战乱，随着华伦加尼亚最后的ROYAL GUARD丝法妮露战败，终于开始步向终局。失去战胜希望的华伦加尼亚王，以自身的性命换取国家投降停战的机会。藉着这个契机，麦古尼开始向各国提出和议，以便平息大地的战乱。然而依然存有相当实力的杜古哈姆，竟然向麦古尼作出最后的挑战。在北面国境的据点，两军正式展开最后的对决。而为了消灭召唤术，卡弗尼路一行也向路特威治所在的战场进发。

GROWLANSER IV 艾赞华特砦

沿着巴特列古向西行，就可以到达北面国境的艾赞华特(アイゼンヴァント)桥，继续向西南前进，就会到达艾赞华特砦。在这里玩家将会再次遇到三连战，一旦开始第一场战斗，就不能够再交换任何人物，而且道具也不能补充，因此在事前需要先作好准备。

EVENT BATTLE 42

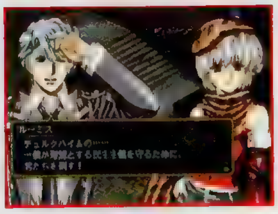
COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌军全灭，BONUS CT −50
GAMEOVER	我军全灭



突入艾赞华特砦的第一战，就是与以包华为首的一群杜古哈姆士兵交战。敌军将会分别在我方的前、后同时登场，部队的首和尾两名角色，必须做好加强防御力的准备。而部队的正中位置，就可以由两名魔法系角色，准备协力魔法。由于场地狭窄，与敌方分布稠密的关系，范围魔法将会在此战中发挥出相当的作用。在准备协力魔法的同时，排列首尾的两名角色也抓紧行动，若以主角为先导，可以同时使用“おとり”，吸引敌人的视线，再配合上“全周围攻击”，以及“贯通攻击”等等特技收拾敌军。若部队内编制了远距离攻击的部队，就可先将战场内的弓箭部队先行清理。最后才以接近战将包华击倒。不过利用这种战法，突入城内的部队必须经常注意回复，在HP降至200以下前就要记紧进行回复了。

EVENT BATTLE 43

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT －1～－49
FAILED	敌军全灭，BONUS CT －50
GAMEOVER	我军全灭

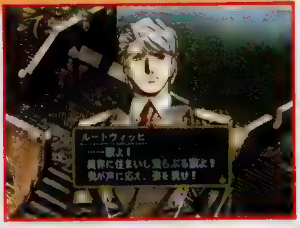


成功击倒包华后，基斯杜化就会出现。原来基斯杜化收到敌军将会大量集结的消息。不过这个消息是个陷阱，就在基斯杜化出现后不久，敌方的大军就把城寨包围。为了将杜古哈姆和路特威治打败，基斯杜化亲自请缨替众人把守城门。而为了阻止召唤术，卡弗尼路等人就向引起战乱的元凶——路特威治所在的城内进发。

在EVENT BATTLE 43等待着玩家的，除了在EVENT BATTLE 42中出现的包华外，还有另一名卡弗尼路在杜古哈姆时所认识的朋友——路美斯博士。虽然路美斯知道召唤术会威胁世界，但由于抱着不同的政治理想，所以决心与主角一行人决一死战。在城寨内，主要可将敌人分为三个部队，第一个就是在大后方准备魔法攻击的部队；第二个，就是在木栏后放箭攻击我军的部队；第三个就是挡在大路正中，迎击我军的步兵部队。在开始战斗后，玩家应该马上利用两名魔法系角色准备范围攻击魔法，对敌军大后方的魔法师部队进行攻击，如能装备上“魔力UP”系或“SKILL效果UP”等魔石，战斗效果将会更佳。在消灭魔法部队后，就可以改用单体魔法消灭躲在木栏后的弓兵。我方其余二人，就可以对正面而来的步兵进行突击。只要突破步兵队后，要将路美斯消灭就易如反掌了。

EVENT BATTLE 44

COMPLETE	敌方全灭，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击败路特威治，BONUS CT 0或以上／敌方全灭，BONUS CT －1～－49
FAILED	击败路特威治，BONUS CT 0以下／敌方全灭，BONUS CT －50
GAMEOVER	我方部队全灭



在包华、路美斯二人相继战死后，众人就只剩下最后的目标——路特威治了。在前往上层前，记紧在设有SAVE POINT的房间进行休息但由于水晶受到程式的限制，因而不能储存进度。不过依然可以在回复体力。作好一切准备后，往上一层进发，就会看到战争的元凶——路特威治了。

在最上层，玩家将会遇上一大群的杜古哈姆军队长，后方还有两名魔导师，而身为首领的路特威治，则以强大的召唤兽身分登场。在战斗开始以后，首要的任务就是以连续的LV1魔法，将位于塔顶的两名魔法师消灭。同时卡弗尼路应向楼梯上的敌军进击，利用同时攻击多个敌人的特技，将他们讯速解决。只要剩下路特威治一人，这场战斗就会轻易得多。

路特威治最主要的攻击方式，就是在我方角色的脚下放出“ACID CLOUD”(アシッドクラウド)，在给予我军攻击的同时，也使自己回复体力，是相当麻烦的招式。不过只要利用LV2以上的魔法，就可以将它一击消灭，当中以咏唱时间最短的圣属性魔法最为适用。除此以外，在接近他时，路特威治也会使近身攻击，而且与前述的招式一样，可以吸收的HP。路特威治的最后一招，就是使我方全体受伤害的“ENERGY DRAIN”(エナジードレイン)，同样在攻击我方的同样，回复自己的HP。在与其战斗时，先使用加强角色全属性的特技，或使用魔法防护罩，将会有极大的作用。与此同时，由卡弗尼路使用“BERSERK”，锁定路特威治攻击，将节省不少的时间。不过记紧要回复角色体力。

GROWLANSER IV DUNGEON 艾赞华特山

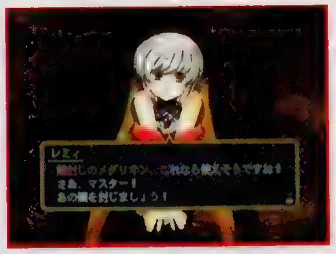
击败路特威治后，终于展开最后封印魔法的任务了。最后的谜宫艾赞华特山上，总共有多个机关，玩家需要小心躲过并到达山顶，然后就会面对最后的EVENT BATTLE 45，也就是最终的首领战。

GROWLANSER IV 暗

卡弗尼路等人经过连场苦战，终于来到发动“消除魔法装置”最适合的地点艾赞华特山顶。然而在这里等待着卡弗尼路的，竟然是当日将迪克逊团长杀掉，操纵妮珍娜的韦斯达。更令众人意想不到的是，这位身分不明的神秘人竟然就是天使所说的那个在未来世界中出现的侵略者——“暗”。为了解决最后的危机，一众同伴与来自异世界的侵略者展开最后的一战。

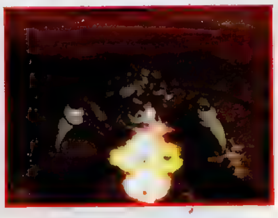
EVENT BATTLE 45

COMPLETE	击败韦斯达，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击败韦斯达，BONUS CT －1～－49
FAILED	击败韦斯达，BONUS CT －50
GAMEOVER	我军全灭



最后一战的EVENT BATTLE 45，与目前的大多数RPG游戏一样，最终首领都拥有多段变身的技能，幸好的是韦斯达的变身能力就只会发动一次。除了韦斯达以外，同时登场的还有死翼佣兵团的团长，以及五只最高级种族的怪物ARCH DEMON（アークデーモン），不过只要玩家将韦斯达的二段变身击破，其余敌军也就会自动消灭。

在喽罗方面，最需要注意的就是ARCH DEMON的“即死”魔法，若发现有ARCH DEMON正在进行咏唱，就要优先把它收拾掉，它的弱点是“圣”。至于死翼佣兵团团长，最大的特点就是“硬”，不但攻击力强，就连防御力也相当高，要打败他就只能进行持久战。因此在与他对阵前最好能先消灭所有ARCH DEMON。最后的就是韦斯达，人形状态的他，除了物理攻击以外，还会使用一人协力魔法，威力非同小可，减少魔法损害的措施千万不能缺少。



将人形状态的韦斯达打败后，他就会变身为“暗”，由于没有实体，玩家并不能对他作出攻击。这时使用贵重品中的“メダリオンの左半分”或“メダリオンの右半分”，就可以得到“暗封じのメダリオン”。再使用“暗封じのメダリオン”，才可以使韦斯达变回实体，这样就可以对他进行攻击了。变身后的韦斯达在战斗过程中，会不停放出会进行自爆的球体敌人，让玩家难以接近。另一方面，还会使用强力的魔法，其中一招就是在我方同伴的脚下放出一个光圈，若一直不离开光圈，到了敌方行动时，就有可能被吸走多达600点以上的生命。利用“BERSERK”与后方部队的魔法进行支援，要打败韦斯达相信也不是一件难事。成功将他打倒后，在祭坛上使用“魔法消去装置”，就会正式进入ENDING。

GROWLANSER IV グローランサーIV Wayfarer of the time

© ATLUS キャリアソフト 1999,2003

《GROWLANSER IV WAYFARER OF THE TIME》的故事主要流程，与战斗部分的介绍，都已经在前面完结了。现在笔者将会为各位详细讲解达成游戏中包括男女使魔等各个角色的结局所必须的条件。

角色结局

以前为各位介绍过，在游戏中每隔一段时间就会出现一次休假剧情。在休假期间，玩家可以选择与任何一位同伴一同行动，除了可以增加与所选角色的好感度以外，只要达成特定条件后，还会发生该角色结局有关的剧情。以下将分别记录各角色的结局所必须达成的剧情。

菲娜莉编

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	休假期间	与菲娜莉约会，一同进入美术馆，就会发生菲娜莉说对绘画有兴趣的剧情，这时选择“感动的事物”。	—
2 MYCITY	休假期间	与菲娜莉一同前往美术馆，在离开时，会发生美术馆主人ゴルドラン要求观赏菲娜莉的作品的剧情。在菲娜莉的房间中，选择“鼓励菲娜莉展出”的项目。	剧情 1 发生日子以后任何假期
3 MYCITY	休假期间	与菲娜莉一同前往美术馆，在离开时，会发生美术馆主人ゴルドラン请求菲娜莉描绘以“海”为题的画，选择“协助菲娜莉”的选项。	剧情 2 发生日子后任何假期
4 トロックメア	首次突破国境后	前往トロックメア的海边，接近道具店时，就会出现菲娜莉在海边画画的剧情。	剧情 3 发生后
5 收容所	首次突破国境后	前往トロックメア西面的收容所，就会发生菲娜莉回复记忆的剧情。在收容所内休息，就会发生主角回想起收藏了菲娜莉日记的机关。	剧情 3 发生后
6 希望之遗迹	突破国境后	进入希望之遗迹，将剧情 5 梦境中的机关打开，就可以得到菲娜莉的日记。	剧情 5 发生后
7 MYCITY或マキューレイ	休假期间	与菲娜莉交谈，就可得知有关日记内容的事，同时若在此时已经学会第二级的 LIMIT ABILITY，就可以学会必杀技“OVERRUN”。	剧情 6 发生后
8 MYCITY或マキューレイ	休假期间	与菲娜莉交谈，就会得知美术馆主人ゴルドラン提出的新请求，找到传说的生物シルム的画像。	剧情 7 发生日子后任何假期
9 クラスダール	平日	在クラスダール内，与右下方围栏内的老人交谈，就可以得知有关シルム的情报。	剧情 8 发生后，菲娜莉必须在队中
10 リーゼル	平日	在クラスダール查探到有关シルム的情报后，前往リーゼル，和宿屋右方的男性交谈，就可以得到シルム喜欢的食物。	剧情 9 发生后，菲娜莉必须在队中
11 クラスダール至リーゼル途中的桥下	平日	得到シルム喜欢的食物后，经过クラスダール至リーゼル途中的桥下时，シルム就会出现，同时菲娜莉也可达成ゴルドラン的请求。	剧情 10 发生后，菲娜莉必须在队中

伊丽莎编

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	休假期间	与大厅的伊丽莎交谈，选择“否定伊丽莎的意见”。	—
2 MYCITY	休假期间	与大厅的伊丽莎交谈，就会发现伊丽莎正与シドニー商讨赚钱的方法，选择劝告伊丽莎的方法不可行，接着会发生シドニー离开的剧情，然后再次选择赞同シドニー的意见。	剧情 1 发生日后的假日
3 MYCITY	休假期间	与大厅的伊丽莎交谈，之后二人就会一同行动，接着先后与ゴルドラン、シドニー和メル三人交谈。	剧情 2 发生日后的假日
4 MYCITY	休假期间	与大厅的伊丽莎交谈，建议伊丽莎替人打工。此时管家会出现，并说暂时外出。接着伊丽莎就会建议进行跟踪，跟在管家的后面，一直前往マキューレイ的民居后，就会得知管家外出工作帮补家计，于是伊丽莎就会决定放下无谓的尊严，去打工赚钱。当晚就会发生伊丽莎前来主角房间报告开始工作的剧情。	剧情 3 发生日后的假日
5 MYCITY	休假开始时	在休假开始的同时，管家会告诉伊丽莎接到第一份工作，之后选择“マキューレイ”为休假地点，然后回答伊丽莎会作出协助，翌日就会发生剧情。	剧情 4 发生后的另一次假期开始时
6 マキューレイ	休假期间	前往海边的民居后，就会知道本次任务的内容是寻回一头失踪的猪，选择“诱拐”，之后二人就会自动回到マキューレイ的入口，在限时完结前必须与入口右方上层的男性、宿屋入口前的男性、水果店的女性、王城大门左侧的卫兵、海港的渔夫及老人交谈，然后选择“宿屋前的男性”，再前往宿屋与宿屋的主人交谈，就可证实宿屋门口的男人是小偷离开宿屋，与门前的男性交谈，对方就会认罪，回到海边的民居，向委托人报告后，任务就算完结，之后在与伊丽莎的对话中，选择第一项。	剧情 5 发生翌日。
7 マキューレイ	休假开始时	从管家的口中，得知伊丽莎接到新的工作，回到房间休息后，晚上伊丽莎就会来找主角一同前往大厅会见委托人。任务的内容是找回一名在トロックメア崩坏时失踪的女性，选择接受工作后，就可以进行休息。	剧情 6 发生后的另一次假期开始时
8 トロックメア	平日	前往トロックメア后，以伊丽莎为队长，与城墙上的记者スヴォーブ交谈，就可以得知有关トロックメア崩坏时的情报，然后再与海边的商人交谈，就可以得知有关船只的情报。	剧情 7 发生后
9 MYCITY	平日	在大屋内与管家交谈，就可以得知有漂流而来的女性的情报。	剧情 8 发生后
10 マキューレイ	平日	探访入口左面的民居，就可以安排委托人与漂流而来的女性见面，在宿屋中，与委托人交谈时，选择“质问他是否依然爱着寻找的女性”，之后就会发生二人重逢的剧情，若在此时伊丽莎已学会第二级的 LIMIT ABILITY，就会自动得到必杀技“静寂”。	剧情 9 发生后
11 MYCITY	休假期间	与大厅的伊丽莎交谈，记者スヴォーブ就会出现，并委托伊丽莎将一封信件送往リーゼル给另一名记者。	剧情 10 发生后的假期
12 リーゼル	平日	与宿屋内的男性谈话，就会得知伊丽莎的故乡发生事变，知道父亲发生叛乱后，伊丽莎就决定回故乡救回父母，沿宿屋右边的小路向上走，就可以找到船夫，跟船夫交谈二次后，选择出发，就会到达ファンデルシア。	剧情 11 发生后，伊丽莎在队中
13 ファンデルシア	平日	与宿屋的主人交谈后，就会自动发生剧情，晚上，伊丽莎会来找主角，对话中选择“俺がいる”。翌日早上，就会发生大屋被包围的剧情，前往大屋，将所有敌兵击退，并保护伊丽莎与他父亲的安全，战斗完结后，回到宿屋就会发生伊丽莎劝父亲放弃叛乱的剧情。在离开时，可以从伊丽莎的父亲手中得到伊丽莎的最强装备。	

里奥娜编

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	休假期间	前往里奥娜的房间与她交谈，就会发生众人当里奥娜是宠物的剧情，最初选择“否定众人把里奥娜当是宠物”的回答然后召集众人到饭堂，里奥娜出现时，上前阻止菲娜莉，之后就会发生众人提议与里奥娜一同购物的剧情。	里奥娜加入后
2 MYCITY	休假期间	在大厦门前的花坛前与里奥娜交谈，然后就可从管家的口中得知有关花的事情，而里奥娜更提出她的兄长可能也来到这世界。	剧情 1 发生后的假日
3 オーディネル	平日	前往商店，就会发现在最下面的位置出现新的选择，选择后，就可以得知里奥娜的兄长在废村内。	剧情 2 发生后，里奥娜在队中
4 废村	平日	前往废村，接近玛姬的家时，里奥娜的兄长就会出现。由于被人类骗走了重要的花，令里奥娜的兄长对人类失去信任。发现兄长患病后，里奥娜便请求主角替她找回可替兄长治病的花的球根。	剧情 3 发生后，里奥娜在队中
5 オーディネル	平日	在宿屋旁边出现一名身穿长袍的男性，跟他交谈后，对方就会要求主角惩罚里奥娜，选择“恐吓对方”就可以取回球根。	剧情 4 发生后，里奥娜在队中
6 废村	平日	带着球根回到废村，里奥娜就会将它交给兄长，接着就会在小屋内休息。晚上会出现与里奥娜对话的剧情，选择“喜欢里奥娜”。翌日就会从里奥娜的兄长口中，得知有关ドングリ的事，在离开废村时可以在村外找到 9 个ドングリ。	剧情 5 发生后，里奥娜在队中
7 —	EVENT BATTLE完结时	每场重要的 EVENT BATTLE 完结后，也会出现里奥娜要求ドングリ的剧情，选择“将ドングリ交给里奥娜”，就会发生以后的剧情。	剧情 6 发生后，里奥娜在队中
8 废村	平日	当交给里奥娜ドングリ总数到达 7 个以后，再次回到废村，与里奥娜的兄长交谈，就会发生传授绝技的剧情。这时若里奥娜已学会第二项 LIMIT ABILITY，就可以学会必杀技“REVENGE”。	

尼姆斯编

地点	时间	内容	注
1 マキューレイ	休假期间	与尼姆斯交谈，就会被问及有否看见样貌跟他相似的女性。尼姆斯离开后，基斯杜化就会出现。这时选择“将尼姆斯的姐姐的事情告诉基斯杜化”，基斯杜化就会叫主角跟着他到皇城。进入王城后，在与女王交谈时，选择考虑理由，然后提及“アリス”的名字，就可以得知女王就是样貌与尼姆斯相似的女性。为了确认尼姆斯是否自己的弟弟，女王就要求主角查探尼姆斯父亲的名字。	基斯杜化必须在マキューレイ的水果店前
2 マキューレイ或MYCITY	休假期间	与尼姆斯交谈，使魔就会问及尼姆斯父亲的名字。	剧情1发生日后的假期
3 マキューレイ	休假期间	得知尼姆斯父亲名字后，再找水果店前的基斯杜化，就可以前往王城，找女王问清事情的真相，并得知预言书的内容。选择“不让尼姆斯死”，女王就会说作好准备才对尼姆斯说出真相。	剧情2发生日后的假日，基斯杜化必须在水果店前
4 マキューレイ	休假期间	与尼姆斯交谈，对方就会问及主角有否再次见到相貌与他相似的女性。这时アリス会从城内出来。之后选择“向尼姆斯提问命运是否可以改变”。	剧情3发生日后的假日
5 マキューレイ或MYCITY	休假期间	在大屋的走廊遇上尼姆斯，与主角交谈后，尼姆斯就会离开，同时使魔也会提议将真相告诉尼姆斯。	剧情4发生日后的假日
6 マキューレイ	平日	前往王城，与谒见之间前的女王交谈，就会发生剧情。进入谒见之间后，将真相告诉尼姆斯，然后对尼姆斯解释隐瞒的原因是“为了尼姆斯着想”。在看完预言书后，选择“离开マキューレイ以外的选择”，就会发生尼姆斯与女王相认的剧情，同时尼姆斯的FATE也会出现。离开王城时，尼姆斯会再次回来，选择“应该抱有王族的自觉”以外的项目，尼姆斯就会再次加入，并得到尼姆斯专用的最强装备。	剧情5完结后的平日，尼姆斯在队中，与城门的守卫交谈后可进入王城时

华里利编

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	ROYAL GUARD 掩查完后	在主角房间中休息后，就会发生梦见华里利被追击的剧情。	—
2 オーディネル北面	平日	从オーディネル向北走，就会碰上被追击的华里利。将敌人击退后，选择“欢迎华里利”，就可以改变他的FATE，同时也可以使他加入成为同伴。	剧情1发生后
3 マキューレイ	休假	与华里利交谈，回答他“依然是同伴”，华里利就会走开。晚上华里利就会来到主角的房间，问主角为什么而战，选择“为了保护别人”，华里利就会离开。	剧情2发生后
4 マキューレイ	休假	与华里利交谈时，会出现一名小孩，他说因为华里利杀死了他的父亲，要求主角将名叫华里利的坏人杀死。小孩的母亲带走小孩后，回答华里利“还有其他方法可以作补偿”。	剧情3发生日后的假期
5 マキューレイ	休假	前往入口右面的民居，与小孩交谈，并告诉小孩他的父亲并不希望小孩为他报仇。之后华里利会再次出现。	剧情4发生日后的假期
6 マキューレイ	休假	与华里利交谈后，对方就会提出一同前往找小孩道歉。途中回答小孩“华里利是现在的同伴”。当晚，华里利就会前来找主角，回答华里利“日间所说的是出自本心”，华里利就会说从现在开始，正式成为主角的同伴。	剧情5发生日后的假期

希恩编

地点	时间	内容	注
1 MYCITY或マキューレイ	休假	与希恩交谈。	—
2 MYCITY或マキューレイ	休假	多次与希恩交谈后，就会发生希恩回想起一名被困女性的事情。	多次重复1，友好度提升至“剑友”
3 收容所	平日	与希恩一同前往收容所，各自行动，在离开时，希恩就会提及在牢内发现项链的剧情。	剧情2发生后，希恩在队中
4 MYCITY或マキューレイ	休假	与希恩交谈后，就会发生希恩回复记忆的剧情。	剧情3发生后
5 アイゼンヴァント砦	路特威治战	在和谈破裂后，带同希恩与路特威治战斗，在战斗开始时，希恩就会回复所有记忆，此战让希恩攻击路特威治。在战斗完结时，就会发生联合军寻回希恩女儿的剧情。同时也可以得到希恩专用的最强防具。	

妮珍娜编

地点	时间	内容	注
1 バルトリック山山顶	魔导炮战	使用“精神干涉术”，让妮珍娜从魔物的操纵中解放出来。同时妮珍娜将会加入成为同伴。	—
2 MYCITY	休假	与妮珍娜一同前往メル的首饰店，就会发生有关LOVER'S OAK的剧情。离开店铺后，回答妮珍娜打算寻找LOVER'S OAK。	妮珍娜加入后
3 オーディネル	平日	在防具屋旁会出现一名商人，跟他交谈后，会发现LOVER'S OAK已被买走，向他查问“买走LOVER'S OAK的人是什么人”。就可以在宿屋旁找到一名身穿绿色长袍的青年，与他交谈后，选择“想要LOVER'S OAK”，然后答中他的三条问题，就可以得到LOVER'S OAK。	剧情2发生后
4 MYCITY	休假	一人前往メル的首饰店，就可以拜托メル替LOVER'S OAK加工。	剧情3发生后
5 MYCITY	休假	前往メル的首饰店，就可以得到经过加工的LOVER'S OAK。	剧情4发生日后的假日
6 MYCITY或マキューレイ	休假	单独行动时，在妮珍娜的面前使用LOVER'S OAK，就可以将LOVER'S OAK交给他。	剧情5发生后

使魔编 使魔 D-TP

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	休假	单独与使魔前往剧场，观赏话剧。当晚就会发生使魔离开房间的剧情，追在后面前往饭厅，就会看见使魔排练话剧。	亲和必须达7以上，剧场开放后
2 MYCITY	休假	再次与使魔一同前往剧场，离开时ゴルドラン就会出现，拜托二人向剧本家找来剧本。	剧情1发生日后的假日
3 オーディネル	平日	从商店右面的小路，来到“狭间屋”的所在，与剧作家交谈后，选择“以使魔的形象”作回答，然后选择“快乐的”回答。	剧情2发生后
4 MYCITY	休假开始时	在休假开始时，剧本家会前来将剧本交给主角。	剧情3发生后的假期开始时
5 MYCITY	休假	与使魔一同前往剧场：观赏话剧的第二部，在离开时，会遇见ゴルドラン，对方提议二人尝试自己练习。在晚上，主角与使魔一同在饭厅练习，完结时，就会被伊丽莎发现，并建议主角在众人面前演出。	剧情4发生后
6 MYCITY	休假开始时	再次开始休假时，伊丽莎就会提及演戏的事，确认演出后，回到房间休息，在晚上，就会开始表演，开始前，先调整上的剧本，然后与伊丽莎交谈，就可以前往饭厅演出，依照剧本，答对所有对白，在演出完结时，使魔的最后对白就会多了“マスター”一字，同时会发生伊丽莎作弄使魔的剧情。	剧情5发生后另一次假期开始时全员的好感度达到红色以上

使魔编 使魔 D-LN

地点	时间	内容	注
1 MYCITY	休假	与使魔一同单独前往剧场，观赏话剧，离开时就会遇见玛姬，谈及“洞察力”的话题，当晚就会发生使魔离开房间，追在后面前往地下的研究室，就会发生使魔找玛姬的商讨剧情，选择质问“为何不与自己商量”。	亲和必须达6以上，剧场开放后，マキー、ディライン二人在MYCITY之内
2 MYCITY	休假	早上离开房间时，玛姬就会出现，提及有关“针治疗”的内容。	剧情1发生后的翌日早上
3 MYCITY	休假	与使魔单独前往诊所，就会发生在柜内找到“清洁的针”的剧情，详细解释“针治疗”的过程后，ディライン就会建议主角先找来实验品，在离开诊所时，选择“亲自担当作实验品”，再次进入诊所，与ディライン交谈，就会开始“针治疗”的实验，在实验过程中，选择让实验继续，实验失败后，先选择“不作声”，然后回答“应该继续实验”。	剧情2发生后的假日
4 MYCITY	休假	与使魔单独前往剧场，鼓励使魔。晚上ディライン就会前来找使魔，提及需要借助“针治疗”的技术。鼓励使魔“应该帮助ディライン”。	剧情3发生日后的假日
5 MYCITY	休假	前往研究室找玛姬，就会发生玛姬寻找有关资料的剧情。	剧情4发生后的休假
6 废村	平日	前往玛姬的小屋，调查屋内的“玛姬的私人物品”，就会发现一个坏手表和玛姬的信。	—
7 MYCITY	休假	离开主角房间时，玛姬会出现告诉主角已经找到所需的资料，前往研究室，就会发生ディライン出现的剧情，然后玛姬就会将主角与ディライン赶出室外，ディライン离开后，与使魔一同前往诊所，就会开始手术，这时在手术室外等候的玛姬就会问及主角是否查看过他的“私人物品”，回答看过后，玛姬就会说出自己与ディライン的关系，之后就会进入手术室，手术完结后，玛姬与ディライン就会和好，而离开诊所后，使魔也会向主角告白。	剧情6完结后
8 废村	平日	前往玛姬的小屋，调查“秘人物品”，就会发现手表再次活动。	

其他 ENDING

除了以上提及的ENDING外，游戏中还有另外三个ENDING。分别是シドニー、メル和使魔D-LM。シドニー与メル的ENDING，都与妮珍娜篇有着重大的关系。因为要达成这两个ENDING，就必须将LOVER'S OAK交给二人，由于三人的结局同时也需要利用LOVER'S OAK因此每次就只可以选择其中一条路线。另外，要达成メル的结局，还要达成“派传单”的任务，在第二次国境突破战前，与メル交谈，就会发生营业额不好而要求主角替他派传单的剧情。在オーディネル、マキューレイ、サンゼール和トロックメア四个城镇内，派发传单，直至达到足够人客数目，メル就会将使魔服饰D送给主角，同时“派传单”的任务也正式完结。以往只要透过妮珍娜篇的剧情，得知LOVER'S OAK的情报，加工后再送给这二人，就可以达成二人的结局。至于使魔D-LM型的结局，由于必须拥有上一作的通关SAVE才可以进行，因此笔者不能作出攻略。

最后休假的EVENT

在打败路特威治后，就会发生最后一次休假剧情，休假的地点只可以选定在MYCITY。而在当晚，使魔就会回想旅程中所遇到的事情。接着玩家就可以选择找寻任何一人交谈，只要达成上述所有条件的角色，都会在房间内等候主角。主角选择的角色在翌日就会与主角一同行动，同时完成游戏后也会变成这一名角色的结局。

● SCEI ● 2003年11月27日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量49KB ● 价格6800日元
● http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/ ● 8M记忆卡, DUAL SHOCK 2

WILD ARMS~Alter Code:F
Text: MINAMOTO Design: SL

攻略六

隐藏要素

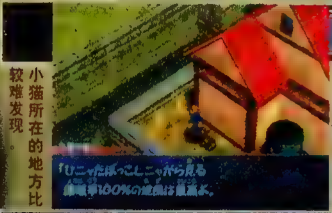
本作推出已有一段时间，虽然本刊攻略仍在连载中，不过在此先为大家公开游戏里部分隐藏要素，其中包括"SOUND SELECT"、"亚达希特的复兴"等等。

SOUND SELECT

走到古兰修道院与"スザンヌ"会话，可以重听进行游戏至今的所有BGM，全部总数包含野外版图24曲，以及战斗类型的13曲。除此之外，还有隐藏迷宫或隐藏BOSS的专用乐曲，非常精彩和丰富。

齐集全部歌曲之后，不知有什么事情发生。

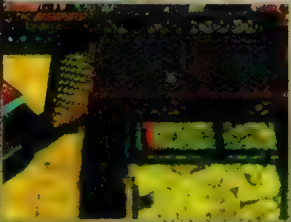
地图踏破率



小猫所在的地方比较难发现。

在野外版图上，角色踏过的地方会显示在地图上，玩家如果想知道目前地图占有率是多少，可以前往"水之町ミラーマ"向一只小猫查询。

宝箱回收率



利用札古的"GOODS"技"ジャンパーブーツ"跳起，捉紧上方的铁网。

与水井内的黑色宝箱谈话，就可以知道目前宝箱的回收率。

角色首先要得到"ジャンパーブーツ"这种跳跃能力，然后港町ティムニー的水井附近，使用"ジャンパーブーツ"跳高抓紧铁网，移到水井上方跳下，进入井里会发现好几个宝箱，调查其中一个黑色宝箱后会知道目前回收宝箱的百分率。

短篇小说

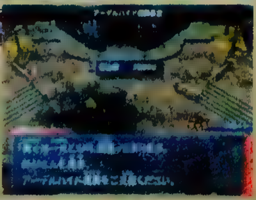
将短篇小说带给古兰修道院内图书馆的"トリッシュ"，就可以欣赏到书中的内容。其实除了本篇"四人之魔女"，加上外传的话全部共有10册。

章	取得场所
第一章	クラン修道院
第二章	アーデルハイド地下道
第三章	幻灯庄园
第四章	タウンロゼッタ(道具屋)
第五章	魔王の练兵场
第六章	PUZZLE BOX(パズルボックス)16
第七章	圣森の家(女诺界侧)
第八章	PUZZLE BOX(パズルボックス)27
最终章	カーディンギル
外传	风の海の墓标

将小说给到图书管理员的手，就可以读出其内容

亚达希特的复兴

以下为大家介绍有关"亚达希特"城下市镇复兴EVENT的内容，为了使得城镇回复繁盛，必须找到贵重的ITEM以及利用秘密商店。



与镇长交谈后，就可以进行捐赠。

募捐EVENT

当"募捐总额"达到一定数目以上，道具屋的商品会逐渐增加。例如募集总额是27000以上，可以购买"クレストグラフ"和"マイグラントバッジ"等道具。

金额超过12000之后，从镇长手中得到"アイテムチェッカー"，在野外版图上使用能够找出隐藏的道具。

募捐总额	追加商品
初期商品	ウィッチメディシン
1000	アンチード、おもちゃのハンマー、元气ドングリ
5000	ブリーズミント、やすらぎの风车、ピュグマリオン
12000	地属性耐性1、风属性耐性1、火属性耐性1、冰属性耐性1
27000	クレストグラフ、マイグラントバッジ
57000	水属性耐性1、雷属性耐性1、光属性耐性1、暗属性耐性1
120000	眠り耐性1、混乱耐性1、石像化耐性1、战斗不能耐性1
240000	忘却耐性1、病气耐性1、毒耐性1、やるせない耐性1
600000	防御アップ1、抵抗アップ1、HPアップ1完成深渊的龙宫 テレポートジェム

修理EVENT

旅途上有机会得到"Miniature(ミニチュア)系(缩小模型)"的EVENT ITEM，携带这种道具与"トム"谈话，他会根据ITEM而进行建筑物或设施的修理。

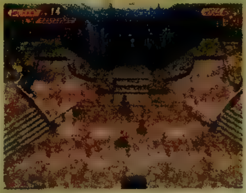
除了道具之外，还要支付一定数目的金钱。

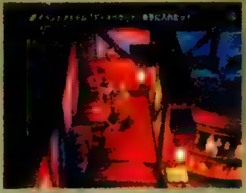
修理道具	修好的建筑物	取得场所	费用
道具屋のミニチュア	道具屋	ヴぉるかのシトアップ	2500
酒场のミニチュア	酒场	风の海の墓标	2000
病院のミニチュア	病院	エルウのほこら5	3000
民家のミニチュア	西南的民家	坠ちた圣域	1000
修理屋のミニチュア	トム宅	デ・レ・メタリカ	1500
匠のひみつ道具	ゼルデュークスの碑	答人の工房	1000
町长它のミニチュア	町长宅	パンデモニウム	3000
坏れた船の舵	スイートキャンディ号	アーデルハイド城下町	5000

ディスペラード

替船以外的一切修理妥当，而募捐金额达到600000G，代表着亚达希特城下市镇已完全复兴。这个状态下走入酒场与名叫キンブル的候鸟交谈，就可以

得到称为“ディスペラード”的EVENT ITEM，这是一种在“无限连环永久机关”中使用的重要道具。


复兴工作完成，所有变回以前一样。


与酒场内的倢鸟谈话，得到一件贵重的道具。

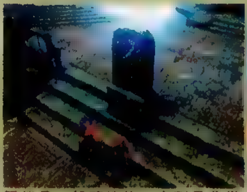
黑市

道具屋修理完成的状态下，向店主使用名叫“ブラックパス(PUZZLE BOX 28里取得)”的道具，通往地下的秘密楼梯便会出现，经此路可到达出售罕有SKILL的隐藏道具屋。

从此入口可以到达隐藏道具屋。

ミーデアム

城下市镇完全复兴后，调查中央广场上的ゼルチュークス之碑，就可以得到ミーディアム的“城砦の守り”，效果是完全防御负面的状态变化，消耗FP是25%。再者，使用“城砦の守り”的下一回合，接着使用“星の輝き”，能够令防御的效果持续。


看似是一般建筑物，实则是非常重要。

与はいよる混沌战斗，最好使用城砦の守り。

救命恩人

几经辛苦终于将强敌击败，在彼撒斯古消失之后，路迪一行人走入最深处的房间“F:017”，拿取宝箱里的道具物品，接着经原路离开遗迹。另一边，彼撒斯古战败后感到非常的羞耻和愤怒：“可恶的人类……还有那家伙使用的ARM力量……以魔族力量产生出来的，换句话说是‘杀害同族’之物……不可挽回的丑态……可恶，这样，还能够返回‘科达斯法亚(フォトスフィア)’吗……”

突然从背后传来一把声音：“那是不可能的，只是一个无法达成的梦想。”

彼撒斯古：“是谁？这声音……莫非是……”

？？？？？：“真难看，虽然用奇计对付无能、矮小的对手，不料反而捉弄了自己，结果更败下阵来……”

彼撒斯古：“非正规人员没有资格去管！快去回收我的损伤部件！扶我返回科达斯法亚！”

？？？？？：“对于失去战斗威信和尊贵的人，我不会伸出援助之手。但是……”神秘人忽然拔出身上配剑。

彼撒斯古：“对了……你也……有‘杀害同族’的称呼……”

神秘人将配剑抛出，准确无误击在彼撒斯古的身上，就这样，轻易地将魔族四骑士其中一人了结。

？？？？？：“渴望难以达成……能够达成的人就只有实力更强的战士……”

画面回到路迪等人身上，他们与珍和麦达尼等人会合后立即赶紧逃出遗迹，当来到接近出口的位置，突如其来的猛烈地震令珍跌倒地上：“好痛呀！为什么忽然发生地震？”接着她慢慢拾起身上掉下来的物件，但却全没察觉到危险已迫近，一条巨大的石柱向着珍的身处位置压下来，幸好路迪飞身上前将她推开，才安然避过这一劫。不过为了救珍，路迪被石柱压过正着。

丝莉亚：“路迪！”

麦达尼冷静地说：“闻名已久的神行法……果然了不起。”

原来刚才生死关头时，札古施展了“神行法”将路迪救走了。

札古：“你……”

珍突然上前掌掴了路迪一下：“你呀！不顾自己安危，飞身拯救别人的行为……以后也不要再做！为何这样跟你说？首先，刚才差点儿将宝物弄坏，失去了作用！”

麦达尼：“大小姐！请不要说这种话……刚才的情况，宝物和小姐也有危险吧。而且比起宝物，大小姐的安全更为重要呢……”

珍：“我知道呀！就是因为知道才这样说！”

麦达尼：“知道的话，不是应该向路迪说些什么吗？”

珍：“生命虽然不能用金钱来代替，不过世上有很多东西可用金钱来换取，请不要忘记这番话。”

札古：“乱说道理的孩子，总是不肯坦率讲话呢……”

肯巴：“现在不是大声斥骂的时机呢。”

珍：“眼见的东西未必是真实，我明白这一点。然而……对未能看见的东西总会有期待，人们懂得逃跑，不会敢于面对困难，我讨厌这种软弱无力的人！我必须令自己变得更强！虽然还不知其价值，不过现在只余下这个东西，给你以表答谢吧！”

珍把遗迹里发现的圆石交给路迪：“我是比较着重物质的人，以用物质来传达感受。然而，非常感激刚才相救……”

新魔族骑士

一行人返回“丹罗积达”之后，珍和麦达尼也已准备离开。

麦达尼：“不知为什么……虽然完结了，但是好像引起了其他的问题。”

肯巴：“我们也经常如此呢……虽然感到悲伤，不过已习惯了。最可惜的是差不多完全没有成果……”

札古：“守护兽之剑的情报……只是以史实虚构出来的骗局。然而，这样也使得我们对敌人更为了解。人类没有输掉，我们能够获胜，魔族也不是完全生物！这个事实，对我们来说是最大的成果！”

珍：“你们正在闯进危险当中呢！以前，虽然曾说过世界是怎样，似乎未必全是虚言呢……要怎样做呢？从现在起……只管听从是不合时宜的。”

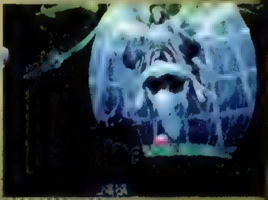
丝莉亚：“我们有必须追赶的东西……假如可以的话，愿意借出力量给我们吗？”

珍：“nonono！那么沉重的事，不太适合我。很抱歉，要拒绝呢！”

麦达尼：“可能令你们反感，我们大小姐也有需要处理的事情，无法答应。请你们原谅。”

珍：“不用说些多余的话！”

丝莉亚：“就此分别吗？有点依依不舍呢……”



珍：“我们的家在西面名叫‘高达西姆(コートセイム)’的地方遇上麻烦的时候，我们把今天的恩惠还给你们。”

麦达尼悄悄地说：“真的可以吗？即使这样说，我们其实帮不上什么忙。”

珍：“我不是说谎，欠下的恩情很想清还。不过只限在高达西姆遇上麻烦事，根本没有可能发生。只是社交辞令、社交辞令。跟他们这样说，今后便没有必要报恩。”

麦达尼：“原来只是说说而已……”

珍：“那么，我们先行出发了。再见呢。如果有赚钱的事情，记得通知我呢☆”

肯巴：“卡拉美迪，她的另一个名字……”

丝莉亚：“总觉得能够跟她成为好友……一定会呢！”

札古：“我们要着手找寻前去‘厄古达卡领’的方法。相信魔族不会就此罢手，说不定我们已成为铲除的对象。在敌人展开袭击之前，我们先给它致命的一击吧！”

从“珍”手上得到“红い邪心”，加上本身持有的“苍い良心”，路迪等人已有足够条件前去“巨人之摇篮(巨人のゆりかご)”。与此同时，魔族人刚接到彼撒斯古的死讯。

捷古菲特：“彼撒斯古已经死了……被称为‘KNIGHT QUARTERS’最强破坏力，一旦被凶星缠住，即使再微不足道的力量也可将他击倒。”

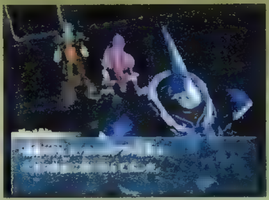
亚鲁克撒：“并非这原因，他只不过是没有依照我的策略行动……拥有威力强大的宝剑，本身却不懂剑术，败北是必然、必定，简单的道理……哈哈哈……彼撒斯古实在太有智慧了。”

丽迪哈姬：“自己策略错失，反变成同族的判罪者……他一定死不瞑目了，要说良心的话，其实现在我反而开心，不过全没有嘲笑的意思。”

亚鲁克撒："现在只余下我们三人，似乎有点不稳妥。我们KNIGHT QUARTERS一向是四个人呢。"

麦撒："不用担心，我的好儿子们……欠缺的位置，会用新的力量来弥补。"

捷度："打算以加入新成员来增强战斗力是普通常识！"



麦撒："出来吧！布密兰(ブーメラン)！新的终极骑士！"

想不到麦撒所讲的新成员，就是在遗迹里把彼撒斯古杀掉的男子。

捷古菲特："这个男子……就是KNIGHT QUARTERS的新成员？真的吗，麦撒？"

亚鲁克撒："兼具'杀害同族'和'判罪者'卑贱之名的这个男子……这样[illegible]入我们……"

布密兰："斩杀同族也是我任务之一。与其丢脸地战败，倒不如保留战士的荣誉而死去，我就像死者的化妆师一样。要对付我的话便尽管来吧……我面对同族也不会犹豫。废弃的彼撒斯古半身已放在你的房间里。我特意为你准备的，稍后你去查看一下吧！这是任务。嘿，关系要好的朋友……现在可能来得及让他重生呢？"

捷古菲特："麦撒啊！这个男人不适合当骑士！无论如何请再考虑！"

麦撒："我可爱的捷古……信赖这个人，依照我的吩咐吧。布密兰是判罪者，有些任务必须由他来办……明白吗？杀死我深爱的彼撒斯古，向人类报仇的责任交给这个人吧。"

捷古菲特："那么，既然是麦撒的意思，就只好赞同……"

麦撒："啊，捷古……坦率和可爱，我的捷古……"

布密兰："就是那样，对付受守护兽引导的人类，交给我来办吧。"

丽迪哈姬："不要轻视敌人，否则与前者一样落得悲惨丑态收场。我跟他们交过手，不可以草率行事……"

布密兰："要记住，你们没有斩杀同族的经验。用自己的眼去确认吧，成为我猎物的结果。先要定出时间和地点，起程吧……路斯凯特(ルシエド)。"

亚鲁克撒："新的力量……结果，能够带给人类威胁吗？还是……哈哈哈……"

麦撒："现在的我不容许任何人搔扰，需要贮存更多力量……所以让那个人当人类的对手，不用担心，捷古……"

捷古菲特："那么，真正的侵略行动即将展开吗？"

麦撒："泪之碎片管理星球的生命是非常巨大，要注满这个身体，时间是非常重要……直到完成为止，不希望受到滋扰，明白吗，我可爱的捷古。"

捷古菲特："这样，在'科达斯法亚(フォトスフィア)'的周围展开绝对领域，阻止任何人的侵入。"

亚鲁克撒："绝对领域的光芒变成一道屏障，可以全方位防护……也可称之为光的球壳。立即起动吧。"

巨人兵器专家的协力

离开"丹罗积达"，路迪等人乘船朝向"船之墓场约多"西北面进发，不久在一个岛上找到了"巨人之摇篮(巨人のゆりかご)"(X:11489・Y:18922)。进入遗迹之内，在"F:001"走廊的末端有一扇巨石门，分别将EVENT道具"苍い良心"和"红い邪心"放上，入口随即打开，在邻接的房间里发现一台巨大的机械人。

札古："这家伙是？仍然在遗迹里沉睡着吗？"

丝莉亚："1000年前制造了八部机械，是力量的象征……"

肯巴："对呢，是GOLEM，用于跟魔族战斗的巨大兵器。但是，要怎样做？我们要怎样处理这巨大的东西。"

札古："那家伙会知道！一定知道……能否设法让它成为我们的力量？如果我们得到这强大力量的帮助，必定成为对付魔族的最后皇牌！"

丝莉亚："好不容易沉睡着，为了战斗再让它苏醒吗？只是为了战斗，GOLEM是必要吗？因某人的目的而继续存在吗？如果是那样，实在太过悲惨了……"

札古："公主，剑是为了斩杀敌人，枪是为了刺向敌人而制造出来。GOLEM被制造的目的也大同小异。公主的善良，对于这个世界是非常重要之物，然而，就是为了这个世界，过份的善良，反而可能会失去其价值呢！很可惜，现在我们没有时间去细想，要面对现实……很抱歉，我说出这种话……"

丝莉亚："不对，是我不好，对不起……"

札古："怎样也好，以我们是得不出结论呢！需要那个博士协助，虽然是个奇怪的人，不过这次只有靠她了。"

肯巴："亚达希特(アーデルハイド)的艾玛博士呢！的确，如果是艾玛博士，总会帮得上忙的。"

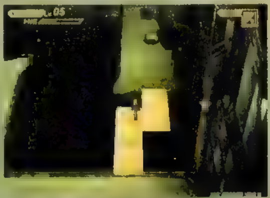
札古："就这样决定，将博士带来这里。"

在各人已准备起程之时，丝莉亚仍在困扰着："假如是为了某人的目的而存在……假如我不是我，只被认定为公主身份……对不起，出发吧，大家在等待着……"

从"巨人之摇篮"回到船上，往东面航行不久，已抵达丝莉亚的故乡"亚达希特城"。进入复兴中的城下市镇，立即走到入口右边第二间屋子里，在地下室与艾玛博士会面，当对方听到有关GOLEM的消息，马上答应跟随路迪等人同行。不一会，路迪带同艾玛博士来到"巨人之摇篮"，一直走到"F:002"的房间，从西面的出口进入"F:003"房间，在一个宝箱里取得丝莉亚的新"GOODS"技"チェンジスタッフ"，效果是按动□键放出魔法弹，击中GEM后引发出不可思议的效果，举例说，如果魔法弹击中橙色GEM，就会将GEM变成一块方型地板，换言之用途是建筑起新的通道。其次，魔法弹击中白色GEM的话，各人会被传送到GEM的位置。

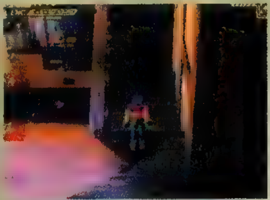
探索巨人之摇篮

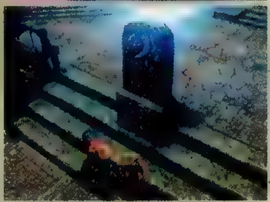
继续在"F:003"房间里探索，踏在入口附近地面的按钮上，房间中出现众多橙色GEM，利用丝莉亚的新"GOODS"放出魔法弹，击中半空的橙色GEM令它变成方块，建成一条连接西面的桥梁。来到对岸后发现地上有两个按钮，其中一个暂时还没有作用，而另一个是回程路时用来放出橙色GEM。经唯一的出口到达"F:006"的走廊上，中段东面位置摆放有三个宝箱，拿取道具物品后继续往北面进发。



进入"F:007"房间，踏在东面地板的按钮上，西北面出现一颗白色GEM，向它使用丝莉亚的"GOODS"技射出魔法弹，击中目标后各人被传送到原来白色GEM的位置。沿着走廊一直向前走，途中发现一度关闭的石门，调查走廊尽头的装置，得到艾玛博士的协助，成功将石门打开。顺利走过"F:008"通道到达"F:009"房间，四处查看后发觉房中有一个把手和地面按钮，首先踏上地面按钮令白色GEM出现，然后拉动把手使出口的石门开启，这时回程的路被石墙阻隔，不过只要使用丝莉亚的"GOODS"放出魔法弹，击中白色GEM后便可从出口离开。

平安无事通过"F:010"走廊、"F:011"房间及"F:012"走廊，来到"F:013"房间后踏上地面按钮令房中出现大量白色GEM，之后接连使出丝莉亚的"GOODS"放出魔法弹，利用传送方法向前进发，途中踏上地面圆形按钮令出口的石门打开，期间留意不要让魔法弹打中悬空的白色GEM，否则传送后会一直跌下深处。最后从北面出口离开，经过"F:014"的走廊到达"F:011"房间下层。

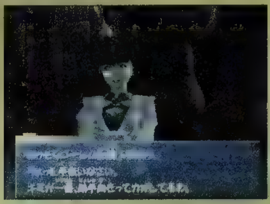




"F:011"房间里踏上北面后大量橙色GEM出现，然后用丝莉亚的"GOODS"放出魔法弹令GEM变成方块，接着走到南面位置以札古的"GOODS"放出肯巴，利用方块跳到对岸触碰地面圆形按钮，成功使出口的石门开启。经过"F:015"的走廊到达房间"F:016"，首先踏上入口西面地面的按钮令白和橙色GEM出现，然后从不同位置使出丝莉亚的"GOODS"射出魔法弹，因为目的只是制造出方块桥梁连接对面，所以要小心避免击中白色GEM。

神之要塞亚士格雷

来到"F:002"房间的下层放置着巨人兵器的地方，各人也被眼前的景象所吸引。



艾玛："在30岁之前能够看见新的GOLEM，真是从未想过……简直……其实也不出奇，我与古化文明是有缘份呢。很厉害啊，你们！当然，我也很厉害！"

札古："为何觉得我们厉害？"

肯巴："应该说，为何觉得博士厉害才对，很难理解呢……"

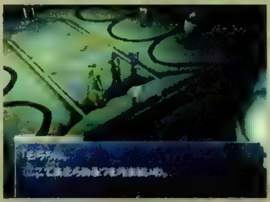
艾玛："那边的老鼠君！"

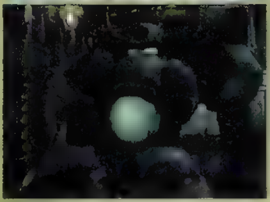
肯巴："是我吗！？"

艾玛："立即要开始替GOLEM进行检查，请帮一帮手。你似乎是最适合当助手。"

肯巴："哗，很横蛮！单凭外表来判断？"

一会儿后，艾玛打算向各人报告："暂时简单说明一下目前调查的结果，大致可分成三个项目呢。差不多检查过身体的活动情况，大家要好好听着！第一，机体名称是"亚士格雷（アースガルズ）"，意思是"神的要塞"。两腕设有防护罩的共振发生装置，应该是它名字的由来呢。第二，保存状态非常良好，这台GOLEM只不过机能方面被停止，换句话说是睡着了。"





札古："与死亡的'尼利迪亚之棺'不同，所以这里称为摇篮……"

艾玛："对，与尼利迪亚不一样，只是沉睡着。亚士格雷只要达成某个条件就可以起动，也就是说开动它不是没有可能。"

札古："啊，换言之……"

艾玛："不用心急，耐心地听听最后的报告吧。咳咳，第三，经过各种各样的测试，现阶段对于亚士格雷的起动方法仍然未明，最重要的一点还未找到呢……"

札古："原来这样。"

艾玛："当然，不会就此放弃。对于我来说，古代机械群的研究是贯彻始终，绝不会半途而废。因此，老鼠君，继续努力调查吧。"

肯巴："啊？又要开始？"

艾玛："又要开始啊，少说话多做事吧！"

札古："公主，也想帮手吗？"

丝莉亚："我很笨手笨脚呢。"

札古："在神话中……令沉睡的公主苏醒，不就是王子的一吻吗？"

丝莉亚："角色是相反的呢，而且，如果是我的王子，它未免太高了。"

其后在各人休息的时候，丝莉亚独自走到亚士格雷的面前。

丝莉亚："就这样一直沉睡下去，对于你来说，也许是最幸福呢，现在的法鲁佳亚与1000年前一样，依然是战争不断的不毛的世界，你在那样的世界中苏醒，到底有什么期望呢？即使你没有任何期望，必定成为某些人的期望……期望你成为战争的道具。对于被人期望的你，失去了真正的自我，变得讨厌自己……我……我……与其他人的出生有些不一样，因此，被别人寄以厚望。然而，真正被寄望的人不是我，是我的名字和立场。只要是'我'，就算并非本身的我也好，'我'依然被爱护着……所有人只会看到我是亚达希特的公主。我自己也希望成为各人心目中理想的公主，真正的我被遗忘了。现在也是，亚达希特的人们所期望的，只是达成巫女使命的'我'，我真正的思想，一直隐瞒着的思想……如果是你，相信能够明白得到……我有这种感觉，你也不想只为战斗而生存呢？"

突然之间亚士格雷发出声响。

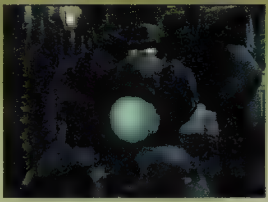
丝莉亚："啊！听到我的说话吗？不可以！太大声会弄醒所有人！现在的世界，与你清醒时的世界一样，是充满战争的悲惨世界，假如别人知道你苏醒了，一定被用作战争的道具，被强迫变成你不希望的'你'！请求你……就这样沉睡下去，直至世界和平的一天。尽管如此，你能够以自己的意志来苏醒吗？对，你不单只听到我的说话，还听见世界细微的气息及生命的声音呢！为了守护重要的东西而战，对呢，身为公主的我，也想守护国家和世界等重要的东西。不过，单凭我一人……我认为重要东西，可否请你协助守护它？"

亚士格雷不断发出咆哮声，似乎在表示答允丝莉亚的请求。与此同时，各人也被巨响弄醒了。

札古："哎呀，发生什么事？"

艾玛："这个时间叫醒我……是劝诱？是收款？两者也没兴趣呢……"

绝对力量



各人定神一看，发觉巨响是来自亚士格雷后也大感意外。

艾玛："为何这样？一切可行的方法在昨日也尝试过！为何现在活动起来？"

丝莉亚："与他说了一些话。苏醒是依靠他的意志。并非别人，是自己本身的心意，亚士格雷希望苏醒。"

札古："那是，那种突发性的……要怎样说呢？是意志之类吗？"

丝莉亚："可能如此，我听到他的声音，他听到我的声音，这样不是已经足够吗？"

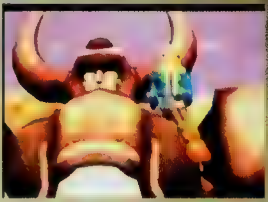
肯巴："啊？有反应！对于智识派的我很难相信，不过这的确是事实。"

艾玛："换言之，对公主的声音产生反应？记录了声音样本，指定控制者的系统呢！嗯……"

札古："撇开这种难明的话题吧，我们已经得到了力量，对抗魔族的"绝对力量"！攻陷那些家伙们的根据地时，这种增强信心的超兵器是不可缺少！"

丝莉亚："不对，说错了。亚士格雷并非兵器。他以自己的意志来苏醒，是前来帮助我们的一位同伴。"

肯巴："加入了厉害的同伴呢！"



丝莉亚："亚士格雷，希望借出你巨大的手。为了让一切生命安心去睡，为了创造一个不会把你当作兵器的世界，一起努力吧！亚士格雷！"

听到丝莉亚的说话后，亚士格雷开始活动起来，慢慢地逐步走到遗迹外面。

札古："发生什么事？亚士格雷起动了。"

肯巴："应该是感到开心才对！"

艾玛："你们真的打算借助亚士格雷的力量？"

丝莉亚点点头道："追击魔族。还有……取回泪之碎片！"

艾玛想了一想："那么，我先行返回亚达希特吧。通过本次的调查和研究，我明白了很多很多的事情，所以打算立即进行测试。若然顺利的话，说不定可以应用于提升'艾玛发动机（エマモーター）'的力量，那样做，必定……"

肯巴："必定？什么意思？"

艾玛："没什么，只是我的事情。总之很感谢你们，让我有本次的机会。"

札古："回去了……她打算从这里返回亚达希特？"

艾玛："要借用史特子达号，乘坐该船到来，乘坐该船回去不是理所当然吗？拜托船长帮忙走一转了。"

肯巴："那位博士……真喜欢随便差遣别人做事呢。"

路迪等人离开"巨人之摇篮"后，可以借助"亚士格雷"的力量在野外地区上移动，而它的特征包括能够越过浅滩及不会受到敌人袭击等等，不过留意乘坐"亚士格雷"是无法进行SEARCH。一行人首先越过浅滩进入雪地范围，然后一直向西南方前行，最后发现了名叫"高达西姆（コートセイム）"的城镇（X：5199・Y：14509）。顺带一提，刚才在雪地上尽可能避免离开"亚士格雷"，因为雪地上遇到的敌人非常强，难以应付。

爷爷的弟子

在"高达西姆"村庄里四处查看，走入储水塔旁边的大屋内，于地下室里遇上名叫"尼古拉（ニコラ）"的男子，对方得知路迪等人是候鸟的身份，随即要求一看路迪手上的ARM。

尼古拉："这是……这ARM到底从何处得到的？对不起，实在太失礼了，我是尼古拉・麦斯威尔（ニコラ・マックスウェル）。在这村庄里经营ARM MEISTER。曾经6位同伴一起，跟随师父'积彼得・纳古莱特（ゼペット・ナグナイト）'埋首于ARM的研究。你所持有的ARM是我师父发掘和调整的，竟然会落在你手上……"

路迪把自己的身世告诉尼古拉。

尼古拉："路迪・纳古莱特！对了，你就是积彼得爷爷的孙子。喔！又来

礼了。你爷爷对6位弟子非常亲切，所以我们称呼他做积彼得爷爷……曾得到你爷爷的照顾，真是非常感激呢。对了，避难用的防空洞（シェルター）内收藏着我发掘的CARTRIDGE（カートリッジ）。对于使用ARM的你，相信一定懂得カートリッジ吧。将那东西送给你，当作报答积彼得爷爷的恩情，愿意接受吗？”（路迪只能选择答案1.，即是同意接受。）“多谢你，收藏カートリッジ的防空洞隐蔽在西南面的森林中，我带你们去吧。”

离开“高达西姆”向西南面前行，在不远处的一个森林里发现“柏里亚防空洞（バリアシェルター）”（X:4334·Y:13204）。走入防空洞的“F:001”房间，得到尼古拉协助把屏障清除，路迪等人一直向北面走，经“F:012”房间进入“F:013”房间内，用炸弹将宝箱的锁解开，从中取得新的カートリッジ“マイトアヴァランチ”，效果是一次过射出12发追踪弹。接着经原路返开，与尼古拉会合后一同返回“高达西姆”。

尼古拉：“继承了ARM，而且还可以纯熟地运用……似是积彼得爷爷恩赐给自己孙儿呢。对了，积彼得爷爷健康吗？最后一次见面已是十多年前了……”

路迪将至今旅途的一切说出，积彼得爷爷收养了孤儿路迪，当作自己亲生孩子般照顾。而路迪也将这位老候鸟看成真正的爷爷，一起展开漫长的旅途。旅途中积彼得将ARM的知识授予路迪，其后不幸地因一次意外，积彼得就此离开了人世，从那时候开始，路迪真正体验到世上孤单一人的意思。路迪把积彼得安葬在最接近法鲁佳亚天空的场所，然后展开其孤独的旅程。

尼古拉：“师父虽然年纪老迈，不过人生仍非常丰盛……很可惜……今日能够遇上你，真是非常高兴。话说回来，你对ARM的适应性相当厉害。强力的ARM拥有复杂的构造，以心连系来起动它，本来已非常困难……而且还懂得各种カートリッジ，不禁使人吃惊。我的女儿跟你一样，能够纯熟运用ARM……当然比不上你，自幼开始锻练及具备天生的资质。”

就在这时，赏金女猎人珍竟然出现。

珍：“我回来了！始终自己的家是最好呢……”当她看见路迪等人之时被吓了一跳：“为何你们会在这里？”

尼古拉：“珍……你认识他们吗？”

珍：“nonono！这次是第一次见面！”

尼古拉：“是吗？真是古古怪怪……为什么如此慌张？”

珍：“喔，我和麦达尼留在上层，你们慢慢倾谈……”

尼古拉：“身为父亲的我说出来可能有点奇怪，不过珍确实是很乖的女儿。得到她的帮忙，村里开设了一间孤儿院。假如没有要事，今晚打算举行一个小型宴会……怎样呢？”

札古：“有些事情，我们正在某原因下展开着旅程。而且为了完成这次旅程，渴望得到更大的‘力量’。无论如何，如果头绪的话请告诉我们。”

尼古拉：“原来如此。以前，师父和我们6名弟子着手研究在天上飞的机械，曾有一座专门用来研究飞空机械的塔。”

肯巴：“哗，有点妙想天开呢。那项研究的结果怎样？”

尼古拉：“对呢，虽然现在我们只能接受难以达成的悲观事实，不过估计未来我们一定可以天空上飞翔，希望性的观测就是结果呢。”

肯巴：“换言之，还没有完成？”

尼古拉：“就是那样，没有完成便终结的理论，我们将失去价值的研究塔当作墓标。对，风之海的墓标……在那里，说不定能找到你们用得着的东西，所以……”

丝莉亚：“所以，什么呢？”

尼古拉：“对，现在起程也可以赶及今晚的宴会。”

札古：“明白，感谢对我们的帮忙。”

尼古拉：“风之海的墓标，位于这村庄的西北面，半岛突出的一端上。虽然不算太远，但是要小心遭受魔兽的袭击，出发前先要准备妥当。”

争夺能量增幅装置

准备好一切后，依照尼古拉的指示向着西北方进发，轻易地在小岛突出的位置发现“风之海的墓标”（X:2853·Y:16432）。一行人首先进入高塔的“F:001”房间，这里分成上下两层建，上层通道的下方隐藏地一个按钮，踏在按钮上能够打开上层的出口。接着攀爬楼梯到达上层，在西面在一扇被魔法封锁的门，内里的房间摆放着四个宝箱。上层北面有一部升降机，不过暂时无法使用，最后走入东面的出口内。

经过“F:004”和“F:005”的走廊，进入“F:006”房间，发动路迪的“GOODS”移动房中四个巨箱，令它们排列在特定的位置，完成后西面的出口会打开。经“F:007”的走廊来到上层“F:008”的走廊，首先进入“F:014”房间上层，拿取三个宝箱的物品，然后返回“F:008”的走廊，攀爬木梯而上。在“F:009”走廊上除了取得宝箱物品，札古还可以学懂新的“ORIGINAL”技“アクセルスマッシュ”，一种追加效果的斩杀攻击，与“アクセラレイター”一起使用后威力更高。

来到“F:010”房间，首先用札古的“GOODS”放出肯巴穿过铁丝网的小洞，走出铁笼后抓紧上方的铁网来移动，当来到地面按钮正上方位置便放手，踏在按钮上令上层的出口开启，接着攀爬到铁网上，从出口离开。经过“F:011”和“F:012”的走廊，到达“F:013”的房间内，沿楼梯走到上层，翻阅书架上的图书，能够认识到塔中设备的使用方法，当中包括升降机的操控资料，之后拉动房中的把手，成功令升降机回复正常的操作。

现在开始可以利用升降机到达各层，不过必须输入代表不同层数的“密码”方可，分别是“F:001”输入“だいち”、“F:014”输入“ひと”、“F:013”输入“そら”。由于只有“F:014”的房间未有调查，于是路迪等人在升降机上输入“ひと”。“F:014”房间里有四个巨箱，利用路迪的“GOODS”把它们推到地上特定的位置，出口的大门便会打开，进入“F:015”房间内在桌上发现一本关于飞行的研究书。

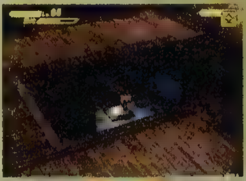
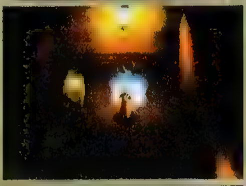
丝莉亚：“这是，有关空中飞翔的研究吗？”

肯巴：“流体力学、航空理论，对，没有错呢。呀，等一等！”

丝莉亚：“有什么事？”

肯巴：“能量增幅装置‘ルーンドライヴ’！嗯嗯，竟然能够制造出这么厉害的东西……研究已接近尾声呢！”

札古：“你每当谈及这些的时候，就会变成那个博士一样……算了，向我们说明清楚吧。”

肯巴：“简单来说，一部可以把能量增大5或10倍的装置。不过，似乎还有些少缺点呢！难以控制输出力量，能量增幅的反作用非常大。空中飞舞的机械，其构造相当巧妙，无法将‘ルーンドライヴ’装上呢！”

札古：“即使无法装上，对我们有用吗？”

肯巴：“不要说这危险的话，机械也无法控制得到，你想用肉身来制御吗？”

丝莉亚：“危险之处并非控制不到力量，而是害怕令人沉迷于这种力量之内吗？若然我们沉迷在这种力量，便会变成魔族一样。”

札古：“那么说，要放弃吗？”

肯巴：“嗯……先将ルーンドライヴ取得吧，因为即使我们不会使用，难保其他人也一样。”

札古：“魔族……对，假如落入它们的手中，我们的战斗将会更艰辛……！”

丝莉亚：“就算不在这房间，相信必定收藏在塔的某处，去找寻吧。”

取得EVENT道具“ワルプルギスの夜”，一行人乘坐升降机回到“F:013”房间，在关闭的门前使用“ワルプルギスの夜”，成功令大门打开后，经过“F:016”、“F:017”和“F:018”的位置，来到“F:019”房间后打开唯一的宝箱，不料里面已经是空空的。

丝莉亚：“假如这里是摆放ルーンドライヴ的话……”

札古：“糟透了！别人已捷足先登？”

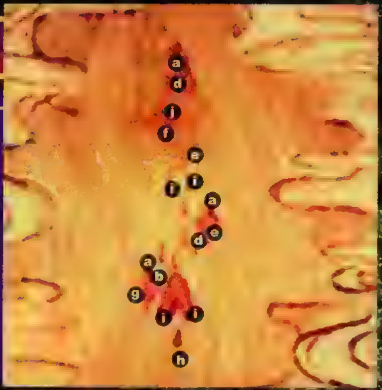
肯巴：“钟声响起？”

丝莉亚：“这是葬礼的钟声……”

札古：“夺去ルーンドライヴ的家伙一定还在这里，他在引诱我们！”

攻略(完)

天涯之海



地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)朱雀天草(巫力维持)
f)耐性珠
g)敏捷珠
h)知力珠
i)言灵
j)巫息笛

地脉加护：赖光(4)、公时(5)、纲(2)、贞光(9)、季武(4)、晴明(2)
敌人：白银人、苍月傀儡、炎轮傀儡、封炎僧正、蟲毒
推荐角色：渡边纲/碓冰贞光
推荐灵符：凤凰
推荐咒具：黄泉津栉/鬼食之钱
自动锁定机能：关

空中冲刺是此关的重点。

目标是先破坏两艘亲卫船。

大型船要先破坏下层的银镜。

在船尾二段跳后连续冲刺到上层。

破坏余下三个银镜便可过关。

这关其中一个难点就是要长时间在云海上空作战，目的是破坏指定的船，另一和问题就时间的紧迫性，由于过了一定时间没有达成目标就会失败，所以需要选择行动敏捷的角色，例如渡边纲或碓冰贞光，笔者推荐选用前者，虽然选后者更容易过关，不过这是根据考虑到接下来一关的人选问题而决定的。

开始时主角已在天空中，因此要靠冲刺来移动。如果用渡边纲的话就不要贪图宝珠及言灵，因为他无法在下坠后踏空跳，尤其是言灵往往要破坏船只才能取得。开始时玩家的目标是破坏左右两边较大的亲卫船，而船的弱点就是靠近船头的银镜。

当两艘亲卫船被破坏后，就会出现大型船，玩家也需要在限制时间内将它的四个弱点破坏。由于时限有多长并不清楚，因此只管快速行动就行。首先玩家可以冲刺到船敞开的后方，沿斜路走到第一个弱点，在那里会有苍月傀儡守候。不要管喽罗，全力去破坏银镜，要小心击中银镜时会将角色弹开，小心别弹到船外，最好是站在银镜底下再攻击。

破坏第一个弱点后便回到船尾，然后二段跳起朝船头方向冲刺，由于上层甲板也是倾斜的，因此能够冲刺过去。在甲板正中央有咒具"巫息笛"。然后走到船头，那里分别有三个银镜，全部破坏后便可过关。

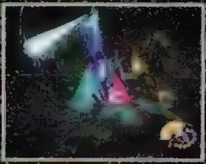
备注：2分30秒内过关可获得"浮羽"

无音之里

地图

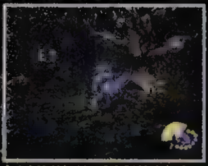
a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)朱雀天草(巫力维持)
e)耐性珠
f)筋力珠
g)知力珠
h)修罗命
i)言灵
j)敏捷珠

地脉加护：赖光(4)、公时(5)、纲(6)、贞光(3)、季武(2)、晴明(2)
敌人：猩猩
推荐角色：碓冰贞光/渡边纲/卜部季武
推荐灵符：苍龙
推荐咒具：月石之刃
自动锁定机能：开


要消灭所有的猩猩。

由于此关使用贞光玩会有特别事件，以及过关后将得到装束，因此建议各位使用她。此关目的是要消灭版图上所有的猩猩敌人，注意整关会特别要求玩家沿东北的路前进绕一圈后回到起点下层，因为起点处有后期才出现的猩猩敌人。

猩猩的攻击力相当高，加上它具有九尾狐属性，所以推荐装备"月石之刃"咒具，至于巫术它倒没有特别害怕的属性，因此选威力大的便可。要小心猩猩会突然扑过来，保持挥动武器的状态会比较安全。另外要小心的是此关的妖树及被石化的居民，破坏它们会使其怨念涌出来，角色如被缠上就会不断消耗巫力。但基本上此关只要小心点并不难闯过。


小心妖树被破坏后会释放出怨念。

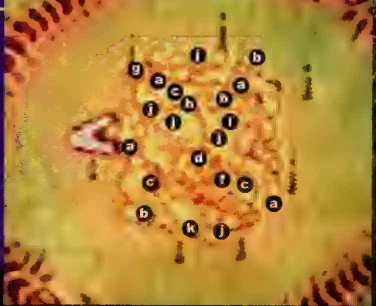
以贞光过关可获得她的防具。

备注：以贞光过关可获得"装束—贞光(贰之式)"

虫哭之湖

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)朱雀天草(巫力维持)
f)耐性珠
g)体力珠
h)知力珠
i)敏捷珠
j)言灵
k)筋力珠



● FROM SOFTWRAE ● ACT ● 12月25日发售 ● 1人玩 ● 售价港币399元 ● 记忆容量未定 ● DVD-ROM ● 对应硬盘记录/记忆卡/HDTV/Dolby 5.1 ● 日本限定版 O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷连 O.TO.GI 御伽 ● http://www.o-to-gi.net/top/

O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷
Text：电玩太郎 Design：SL

地脉加护：赖光(6)、公时(3)、纲(4)、贞光(2)、季武(1)、晴明(1)

敌人：阿蛇罗、九蛇罗

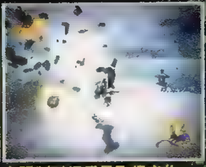
推荐角色：源赖光

推荐灵符：苍龙

推荐咒具：仙珠之胴轮

自动锁定机能：开

这关主要目的是逃跑。


在限制时间尽量取得宝物。

粗大的绳中藏有言灵，但是不能以自己的力量破坏。

要战胜两大蜈蚣必须有强大的能力。

这关可以说是容易，但也可以说是困难的，游戏的基本目的其实就是逃走，整关只有两个首领级敌人，分别是阿蛇罗和九蛇罗，那是两条巨大的蜈蚣，玩家要控制角色不停避开对方攻击，只需逃跑一定的时间，晴明就会完成他的法术将两个首领消灭。

当然有勇气的玩家，可以尝试在限制时间之内将两个首领了结。虽然它们体力很低，但由于会在空中飞行，玩家将很难抓准攻击时机，再加上攻击力高，所以最好是等日后增强角色能力值至最大时再来挑战。而两个首领对付方法也不同，阿蛇罗（黑铁色）不能用武器伤害，必须靠巫术。至于九蛇罗（红色）则只怕武器攻击，因此最好开启锁定目标机能，等它接近时跳起用重斩，尤其是留在起点位置会比较容易击中。

此外要注意某些言灵，如在绳及巨冰中靠自己的力量是无法破坏的，必须借助敌方首领的雷击来破坏。

备注：击倒阿蛇罗与九蛇罗过关可获渡边纲最强武器“天破”

御灵之通路

地图

a)仙露（生命力回复）
b)九曜石（巫力回复）
c)龙眼岩（攻击力增加）
d)甲骸（防御力增加）
e)朱雀天草（巫力维持）
f)耐性珠
g)筋力珠
h)敏捷珠
i)修罗命
j)言灵

地脉加护：赖光(5)、公时(6)、纲(3)、贞光(2)、季武(4)、晴明(8)

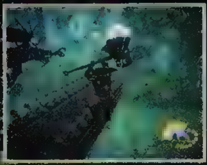
敌人：朱骸、阴之妖、阳之妖

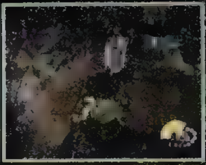
推荐角色：土反田公时

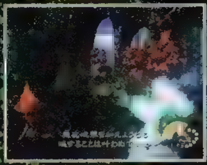
推荐灵符：胡蝶

推荐咒具：鬼缶之铃

自动锁定机能：开


开始时只能逃跑。

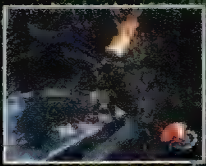

不时确认二妖是否在尾随着自己。


小心火怨岩引起爆炸连锁反应。

破坏两个仁王像并启异世之门。

这关要面对在“幽明之深殿”遇到过的阴之妖和阳之妖，上次两妖完全无敌，而这关在理论上是可以靠实力打倒它们的，然而它们都有比最后的首领九尾狐高出一倍的体力，所以非要在赖光提升至顶级实力时才有可能收拾它们。

本关其实基本上是靠另一种方法来消灭二妖的，首先你要控制角色逃跑，但逃走的时候却又要引二妖尾随自己，需要小心它们火和冰的巫术，被击中将立即损耗一格生命力。角色沿路前进会遇见很多朱骸及火怨岩，前者耐力仍然超高，所以最好将它们打向火怨岩，要不就是将它们打出崖外。至于东面隧道有大量的火怨岩，最好还是通过了事，攻击它们只会令自己受伤。


将二妖分别轰飞或投向异世之门。

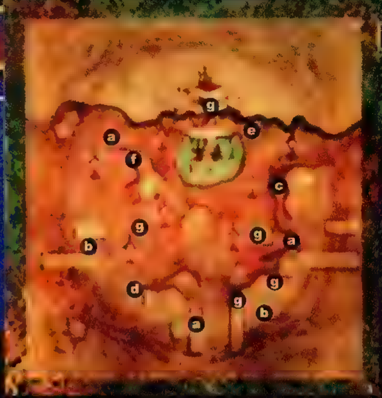
当玩家走到东南面会有事件发生，被告知需要将两尊仁王像破坏，就能令异世之门打开。然后玩家确认二妖是否跟着自己也到来了，并分别将它们投向异世之门将其送走，你可以用攻击的方法把它们轰向那里，又或是按Y抓着它们投出去，但被抓住的时间很短，因此以攻击轰飞它们比较实际。

备注：由赖光击倒阴/阳二妖过关可获得咒具“鬼火之灯火”

人外之都

地图

a)仙露（生命力回复）
b)九曜石（巫力回复）
c)白金爪（攻击力增加）
d)甲骸（防御力增加）
e)朱雀天草（巫力维持）
f)龙眼岩（状态回复）
g)言灵



地脉加护：赖光(4)、公时(5)、纲(7)、贞光(2)、季武(1)、晴明(1)

敌人：骸人、弓术朱月童子

推荐角色：渡边纲／源赖光

推荐灵符：夜鸟

推荐咒具：月石之刃

自动锁定机能：开

这关敌人只有两种，由于都是九尾狐属性，所以装备“月石之刃”最有效，而此关由于没有任何宝珠，故此先集中回收言灵，然后再对付敌人。推荐使用的角色是渡边纲。

朝朱月童子所站的塔冲刺过去。

必须闪避对方的攻击。

接近后连续攻击。

小心塔下的怨念会令你大量丧失巫力。

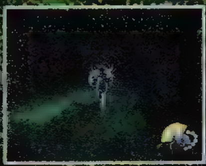
在开始前玩家记得把锁定目标机能开启，因为敌人弓术朱月童子站在北面的塔顶，用正常方法是无法接近它的。首先要尽量站在高处，然后用二段跳及连续冲刺朝塔的方向前进。在面向朱月童子冲刺的时候，他会不断发动射击，被蓝色攻击命中会出现青炎效果，被红色攻击命中则会使巫力减少。

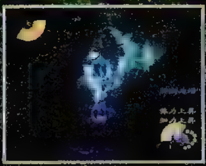
此关后段需和大量骸人战斗。

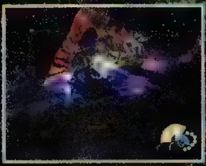
当冲刺到朱月童子所站顶部的下一层，使用二段跳向外跳出再朝朱月童子方向冲过去，由于这时会自动锁定目标，才能够斜飞到朱月童子面前。接近后要小心对方的挥刀攻击，但最好还是以攻代守，以发动连续轻斩会比较有效。当朱月童子被打得飞离塔顶，一般会站在正南方两堵墙之间。

打倒朱月童子后，却要面对数以百计的骸人，它们由北面的池中冒出，但往后却会随时在任何地方出现包围玩家，若连续被击中必定损失一格生命力，换言之连续被击中随时都有可能阵亡。对付它们的方法就是以连续重斩攻击，尽量将它们轰飞出去，要过关必须将所有的骸人都收拾，最好选用有高低差的地方作战。

常暗之渊


在幽暗的环境中战斗。


被青炎围绕的就是芦屋道满。


利用自动锁定系统找出敌人。

地图

a)仙露(生命力回复) f)体力珠
b)白金爪(攻击力增加) g)知力珠
c)甲骸(防御力增加) h)敏捷珠
d)朱雀天草(巫力维持) i)言灵
e)筋力珠 j)招魂之镜

地脉加护：赖光(4)、公时(1)、纲(2)、贞光(1)、季武(2)、晴明(5)
敌人：芦屋道满、猩猩
推荐角色：源赖光／渡边纲
推荐灵符：胡蝶／鹤
推荐咒具：月石之刃
自动锁定机能：开

前一关选用渡边纲，主要原因就是在这关用源赖光会比较有利。此关大部分时间都是在异常幽暗的环境下战斗，所以一方面要靠地图来确认自己的位置，另一方面要开启锁定目标机能，这样的话就算摸黑前进也能搜索到敌人的位置。

解放光岩照亮四周。

敌人只有两种，一种是曾遇到过的猩猩，一样要在接近时小心它的扑击，用重斩将它们轰飞后，便以冲刺紧追其后，不断用跳起向下重击的方法对付它们。

连续用跳起重斩极为有效。

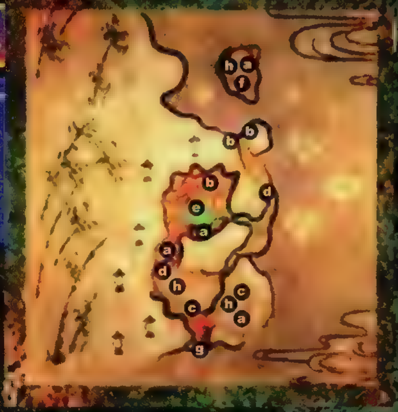
于北面通道中段会遇上此关的首领芦屋道满，而游戏目的其实就是将它消灭，击倒它后便可过关。虽然环境幽暗，但其实芦屋道满有三股蓝色的气围绕着它转，所以不难发现他的位置。其次是开启了自动锁定机能，便不怕跟踪不到对方的位置。不过如果要收集场内的所有物品，就不能那么快收拾它。在场中共有四个藏有东西的柱子，那些其实是光岩，只要将那些柱子用重击击倒，就可以解放光岩用来照明，借此去回收散在各处的物品。

至于首领芦屋道满，较简单的对付方法是先解放四块光岩，这样的话对方身上的青炎就会消失，行动也会变得迟缓起来。留意它会用光束攻击——灭神闪，被扫中会受到很大的伤害。至于较困难却快捷的方法，就是不用破坏光岩，利用锁定目标功能找到它，冲刺接近后跳起重斩向砍下，当它被轰走后，便再冲刺接近，反复用这一招便可快速取胜。

天之麓

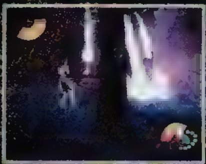
地图

a)仙露(生命力回复) e)耐性珠
b)九曜石(巫力回复) f)体力珠
c)白金爪(攻击力增加) g)知力珠
d)甲骸(防御力增加) h)言灵

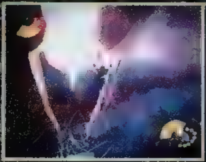


地脉加护：赖光(7)、公时(1)、纲(1)、贞光(2)、季武(2)、晴明(0)
敌人：安倍晴明
推荐角色：源赖光
推荐灵符：苍龙／鹤
推荐咒具：闻香之扇子／仙术之腕轮
自动锁定机能：开

这关敌人只有一个，就是被白珠侵蚀心智的安倍晴明，所以此关并不能用他作战。而较理想的角色是源赖光，并且要开启自动锁定机能。晴明本身会依照残余体力的多少而改变作战地点，以及利用不同的巫术攻击。他本身不会追击玩家，所以若想收集宝物的话，不妨先丢下晴明而前往各处去寻找。



要以横向冲刺避开晴明的巫术，以连续轻斩攻击更为实际。


不同地区晴明用的巫术也有分别。

在东南区时小心晴明的青岚和金蜘蛛攻击。

最后需要在小岛上作战。

作战开始时角色会位于西南方，晴明会不断与自己保持距离，并且念咒发动巫术。不管是什么巫术，当他攻击时就要不断以横向冲刺躲避，接近后再不停地轻斩应付。因为重斩会将对方轰飞，反而不及轻斩可持续地给予他伤害更为实际。如对方稍微远离自己一点的话，就要立即冲刺上前靠近他。如果处理得好可以不让他离开西南区便已将其收拾掉。

如攻击中途被对方逃跑，就要看他的受伤程度了。伤四分之一体力时他会逃到西北的冰湖靠北的高地上。伤达二分之一体力时会先逃到东面有九曜石的位置，看见玩家后再逃到东南区，需要小心这时他会使用一种全身带电的青岚巫术，那时一切直接攻击都对他无效，并且碰到他的身体还会受到很大伤害，另外他也会使用金蜘蛛。对付方法就是先使用用巫术，当她解除青岚时再上前挥剑攻击。

当晴明的体力剩下四分之一时，她会逃到东北面有两个九曜石的地方，而她的体力剩下五分之一时才会逃到北面的小岛上，在那里要靠二段跳作左右方交替前进才能到达山顶，由于赖光经常会在空中移动，所以不能用重斩以免掉到谷底，多利用巫术阻止晴明行动后再冲刺靠近攻击。

备注：以赖光过关可获“装束 赖光(贰之式)”／以晴明过关可获“装束 晴明(贰之式)”

月之御座

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)朱雀天草(巫力维持)

地脉加护：赖光(8)、公时(6)、纲(7)、贞光(2)、季武(2)、晴明(8)
敌人：九尾狐、白火星
推荐角色：源赖光
推荐灵符：苍龙(壹之式)
推荐咒具：鬼食之铃
自动锁定机能：开

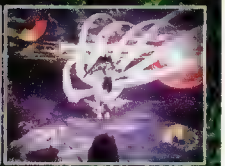
终于到了最后之战，其实玩家最初是可以任选“天之麓”和“月之御座”这两关的，如果直接选后者也能爆机，并且最后首领九尾狐会较弱(那时只有八条尾巴)，甚至影响到游戏结局。

这关最好还是使用源赖光，因为他的地脉加护较高，其次可选渡边纲，由于整场战斗以空中战为主，所以防止异常状态相当重要，因为必须装备“鬼食之铃”，而灵符则可选“苍龙(壹之式)”。另外要避免使用重斩，因为很容易掉到谷底阵亡。

在空中作战绝不能使用重斩。

第一阶段专心冲上前以轻斩攻击。

第二阶段看见对方尾巴围着便先避其锋芒。


当九尾狐的镜头代表重播将要……

此关主要敌人就是九尾狐，至于围在它旁边的白火星可以不用理会，但要小心它们阻碍你锁定九尾狐。九尾狐会分为多个阶段战斗，开始后便全力向九尾狐冲过去，当到其头部附近就可以连续地使用轻斩对付，九尾狐自然会飞来飞去躲避，因此只好紧追不舍。

被神雷击中会受到很大的伤害。

当九尾狐体力剩下四分之三时，它会改变攻击方式，而版图也会有所改变，幸好只是有些岩石升起，并不会改变道具位置。此时它会开始向玩家攻击，当看见它用尾巴裹着自己时，就不要接近，保持一定距离左右冲刺，接近的话会被弹开，若被包在它的尾巴内更会受到大伤害。当尾巴张开后，那些白火星会变成火球撞过来，由于装备

了咒具，所以被击中也不会受伤。不过当看见九尾狐昂起头部的一瞬间，就要朝它冲刺过去。因为随即会有神雷自头顶降下，被击中立即失去一格至四格生命力，因此要抓准冲刺的时机。避开后可顺便连续以轻斩攻击。

当九尾狐的体力剩下二分之一时，地形会再次改变，这时它会更勤于使用神雷并逃跑，只有紧追着它，并伺机攻击才行。

如果在之前由源赖光完成“天之麓”后再玩这关，九尾狐被击败后会化身成杀生石朝大地冲下去，这时就要由赖光去破坏它。需要由外层开始逐步破坏，直至到达核心将之毁灭。此战特别之处是就算在空中用重斩也不会冲到底，总之要尽快破坏核心。而每次砍到核心都会将赖光弹开，所以要冲刺后再接近。完成之后便能看到结局。

需要破坏杀生石的核心。

隐藏结局大解迷

本游戏其实共有3个结局，均取决于最后两关“天之麓”与“月之御座”。

结局一：[illegible]

条件：以赖光完成“天之麓”，再以他完成“月之御座”。

结局二：[illegible]

条件：没有完成“天之麓”，直接以赖光完成“月之御座”

结局三：[illegible]

条件：以四天王完成“天之麓”和“月之御座”

第二循环

爆机后会自动进行档案记录，然后可选择“再临”玩第二循环，第一循环的等级、武器、咒具、灵符与祸魂都会承继下来，而且灵符装备不设限制，即使原本限定某些角色才能装备的灵符也变成任何人都能用。

最强武器

如果玩家拥有第一作的爆机记录，在第二循环可以购买“月之零”的道具，如此就能使用赖光的最强兵器月光剑(ムーンライトソード)。

灵符一览表

本游戏不论任何敌人都有其本身的属性，而属性分为苍龙、朱雀、白虎、玄武四种，若能运用适当的属性巫术攻击便可事半功倍，至于各属性的攻防效果如下：

敌方属性	攻击有效	防御有效
苍龙	白虎	苍龙
白虎	苍龙	白虎
朱雀	玄武	朱雀
玄武	朱雀	玄武

苍龙属性：对付白虎属性敌人效果最佳，具有追踪能力。

名称	价值	攻击	消耗	能力修正	装备限制	备注
苍龙(壹之式)	3350	150	110	巫术防御+3	所有人	威力低但可以用连续巫术来弥补，狭窄场所难以发挥
苍龙(贰之式)	7800	270	400	巫术防御+9	公时以外所有人	巫力低的角色很难使用，狭窄场所难以发挥
苍龙(叁之式)	12700	380	1020	巫术防御+18	季武	消耗大量巫力，实用度低
[illegible]	4850	110	270	巫术防御+13 物理防御+7	晴明	可将妖鬼的巫术反弹并将之轰走

朱雀属性：追加赤炎效果，若同时装备白蛇之首饰会失效。

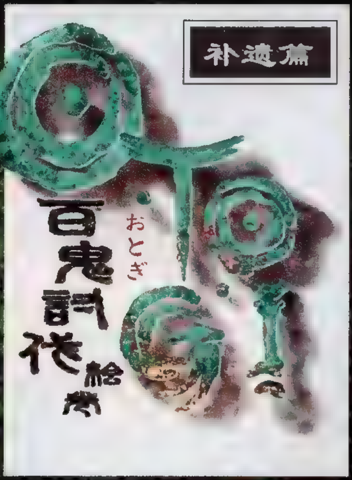
名称	价值	攻击	消耗	能力修正	装备限制	备注
凤凰(壹之式)	340	165	120	状态异常耐性+6	所有人	储力可召唤大凤凰，在平坦地方才可发挥威力
凤凰(贰之式)	7550	290	520	状态异常耐性+12 物理攻击+3	公时以外所有人	对付一直线上敌人效果出众，可作远攻，但消耗的巫力颇高，主要是用来提升状态异常耐性
凤凰(叁之式)	11500	400	1100	状态异常耐性+22、 物理攻击+8	季武	拥有相当高及远距离的威力，但巫力消耗极高，不宜在长期战中使用
金蜘蛛	8800	340	620	状态异常耐性+15	晴明	在使用者前方作大范围燃烧，但在落差低的地方无法发挥威力

白虎属性：攻击角色周遭的巫术，对被敌人包围时极有效，也可提升物理攻击。

名称	价值	攻击	消耗	能力修正	装备限制	备注
鵺(壹之式)	3150	180	75	物理攻击+6	所有人	有效范围不广，但可给范围内的敌人有效攻击
鵺(贰之式)	6900	310	380	物理攻击+13	公时以外所有人	范围比壹之式大很多，而且攻击力修正也大
鵺(叁之式)	9800	450	820	物理攻击+25	季武	对于攻击力低的季武来说很实用
六合	9700	520	830	物理攻击+14	晴明	储力可以作大范围及远距离攻击

玄武属性：对凤凰属性的敌人有很明显的效果，装备者的跳跃力也得到提升，面对复杂地形时最适合。

名称	价值	攻击	消耗	能力修正	装备限制	备注
胡蝶(壹之式)	3200	130	90	生命力回复速度+6、 跳跃+7	所有人	放射状攻击，对大范围内敌人有效，中招者会被轰走，但对正面的敌人无效
胡蝶(贰之式)	6850	230	420	生命力回复速度+11、 跳跃+12	公时以外所有人	召唤比壹之式更多的蝴蝶，不管对地上或空中的敌人命中率都会上升
胡蝶(叁之式)	10150	340	930	生命力回复速度+17、 跳跃+25	季武	性能与前两式相同，但威力大大提高，然而消耗巫力相对也比较高
冻牙	7200	220	370	生命力回复速度+13	晴明	召唤冰狼的巫术，对地上敌人有效，被击中者会被冻结



九十九鸟居

过关条件：3分钟内破坏99个鸟居
推荐角色：赖光、贞光
取得物品：光阴之红
自动锁定：关
心得：此关要破坏的鸟居的数目相当多，最好选择行动快速的角色，其中又以赖光较好用，因为贞光冲刺时稍嫌距离过长，有时会超过鸟居间的间距，至于鸟居必须使用重攻击才能破坏，基本上保持面向其中一根柱子冲过去挥刀破坏下去就可以了，但注意中途会有一块大岩石挡路，必须绕过它才能继续下去。

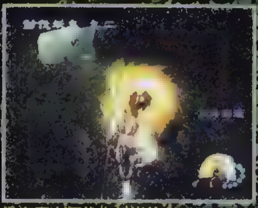
赖光较易控制。

妖涌洞

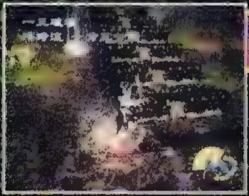
过关条件：打倒100只以上的妖鬼回到起点
推荐角色：赖光、纲、公时
取得物品：没有
自动锁定：关
心得：这关特别的地方是需由起点前往地图另一边的溶岩洞，消灭100只以上的妖鬼后又要回到起点去，没有时间限制，需要留意的是角色的巫力，因为打倒妖鬼并没有巫力回复。幸好在前进的途中会看见很多火怨岩，每打倒一只都有“九曜石”。

选择角色时以攻击力而论是公时较为有利，因为他的一击已能打倒数只敌人。在溶岩洞内主要敌人是芥火蜘蛛和夜叉鸦，攻击前者时自然要小心被炸伤，最好是把夜叉鸦轰向它们一举收拾掉。当收拾超过100只妖鬼后便返回起点的鸟居，注意那里会有大槌佛守候，但不理会也可。

在溶岩洞收拾上百只的妖鬼。


没有巫力便找火怨岩补充。

祸津壁


看见大量怨念壁出现便不要错过。

过关条件：限制时间内破坏40个以上从池中冒出的墙壁
推荐角色：公时、纲
取得物品：没有
自动锁定：关
心得：这关需要破坏地图东南面不断冒出来的怨念壁，但需要在限制的3分钟内破坏40个，要注意的地方有几处，就是怨念壁冒出及缩回的速度会愈来愈快。开始时出现的频率低，确认位置后冲刺过去用重攻击破坏即可。最好在破坏一个怨念壁后利用右摇杆扫视四周看下个在什么地方出现，太远的话就不要追过去了，以免顾此失彼。另外也可利用半空中出现的石鬼，将它们轰向怨念壁，当然是否打得中要看玩家的操作了。在中后段会有两三组怨念壁同时大量出现，要把握时机破坏，因为最后30秒的怨念壁出现速度超乎想像。

后期怨念壁消失得很快。

神水鸟居

利用季武最方便。

过关条件：3分钟内完全通过30个鸟居
推荐角色：季武
取得物品：哭き笑
自动锁定：关
心得：这关并不需要战斗，而是需在限制时间内通过30个鸟居，由于角色不能掉进水中（稍为碰到则是容许的），因此能无限跳跃的卜部季武可说是理想选择。基本上鸟居是以顺序排列的，不过要留意在途中右手边会见到一只前进的船，在其上还有一只，所以千万别漏了，要折返就会来不及。还有某些鸟居具有活动能力，分别是上下浮沉和旋转的，尤其是浮沉的鸟居易让角色掉进水中，尽量按跳跃保持高度后再按冲刺闯过去。

别漏了在船上的鸟居。

桥合战

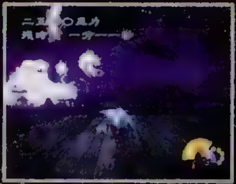
过关条件：不让樱花树被破坏而消灭所有妖鬼
推荐角色：赖光
取得物品：反魂镜
自动锁定：开
心得：这关以选择行动及破坏力兼备的赖光较好，敌人会从桥的另一端以小组形式杀过来，敌人走到樱花树下树并不是立即攻击，因此看漏了就要立即冲刺去阻止，而敌人走冲到一丈后也会自动被消灭。敌人分别是骸人和平将门，由于骸人耐力薄弱，最好是将它们打进水中，至于平将门速度颇快，因此也需要小心，还有角色的重攻击也会伤害到樱花树，故此敌人到了树下要用轻攻击将之赶跑，敌人全部共五十只。

小心有漏网之鱼。

敌人数目会越来越多。

御灵取

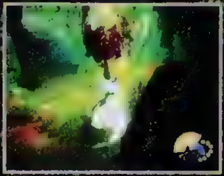
跳向画面近处较容易回收祸魂。

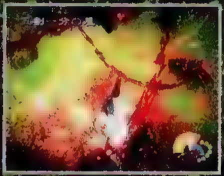

留意有些鬼火会祸魂。

过关条件：3分钟内回收7000以上的祸魂
推荐角色：贞光
取得物品：没有
自动锁定：关
心得：这关是在一个台上接收从前方冲过来的祸魂，开始前建议到商店购买咒具“绿青之迎钟”，装备后会获得1.2倍的巫力回复量，基本上会分为站着可取和需要跳起才能回收这两种高度，由于玩家不易抓准与高空的祸魂间距离，所以建议角色是朝玩家这边跳过来（即画面近处而非深处），这样会比较容易回收。当然单纯回收没有难度，在场中还会有白银人不时向角色发出封印咒，另外有些冰砾与怨火炮夹在祸魂之中，玩家需细心确认。而此关最适合用来升等级。

草打

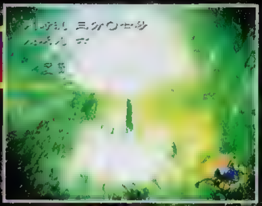
过关条件：破坏五成以上的草地
推荐角色：晴明
取得物品：八眼宝轮
自动锁定：关
心得：一个相当特别的关卡，角色要破坏地图上五成以上的草地，而破坏的方法必须利用敌人撞向地面时产生的破坏力，因此当关内所有敌人被消灭后便结束。要轻易完成此关，最佳选择就是用晴明，因为他既可跳到高处，也能按Y键抓住敌人，然后调整角度投掷向想要破坏的草地。还有在西南面有不少芥火蜘蛛，要避免令它们产生连锁爆炸。


捕捉敌人能自由决定投掷方向。

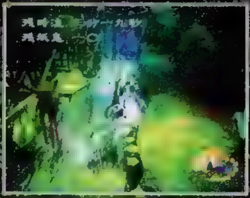

别让芥火蜘蛛引起连锁爆炸。

白银逃散

过关条件：3分30秒内消灭全部10只白银人
推荐角色：赖光
取得物品：冻牙
自动锁定：开


利用跳起重斩一举消灭敌人。

心得：这是个颇有难度的关卡，主要问题是白银人擅长逃走，所以必须使用行动敏捷，以及具有跳起重斩向下攻击的角色，因此笔者会推荐赖光，并且为他装备咒具“仙珠之腕轮”。另外玩此关前必须开启自动锁定机能，这样才能较容易搜寻出白银人的位置。当发现目标后，便全力冲刺追踪上去，在到达它们的上方后再用重斩攻击，由于这招攻击范围大，所以成效也显著。


要对白银人紧追不舍。

舟打

过关条件：投掷石鬼击沉船只，溺死20只以上的妖鬼
推荐角色：公时、晴明
取得物品：风华之车
自动锁定：关
心得：此关基本上不选择公时或晴明便很难完成，角色会站在一个台上，前方是河流，会有数艘船通过，而玩家就要利用在台上出现的石鬼，投掷向那些船使它们沉没，而目的是让船上的妖鬼淹死，由于玩家必须让石鬼命中船上的银镜才能令船沉没，所以过关的窍门是投掷的距离

及时机，按Y键抓住石鬼，注意抓住石鬼后角色便不能移动，只有靠右摇杆调整视点。之后便等船移到面前，然后以银镜在角色面前左边相差半个身位时，跳起把石鬼投出去。还要注意船分为不同的航道，所以投掷的距离也需应对作出变化，按Y键的投掷距离较短，按A键可把石鬼掷得较远。并非不管打多少都有用，重要是最后那艘大船上有十七只妖鬼，不打中的话就无法过关。

投掷的时机相当重要。

不破坏最后的大船便无法过关。

笼殿上

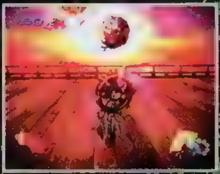
首先要锁定前方唯一的敌人。

过关条件：躲避敌人攻击1分30秒
推荐角色：赖光
取得物品：灵骨剑
自动锁定：开
心得：这关纯粹是躲避敌人攻击的1分30秒，开始后先往前走接近石鬼使自己处于锁定目标状态，然后便后退开始回避对方所射出来的各种攻击，注意敌人数目会越来越多，然后便左右两边来回跑，千万不要用冲刺，因为搞不好会冲向敌人，只靠跳跃相信已能轻松躲开。

往后只需左右跳跃逃避。

射返台

过关条件：将妖鬼的攻击作30次反击，守护白虎像
推荐角色：季武
取得物品：没有
自动锁定：开
心得：与之前"御灵取"有点像，同样是在一个台上作战，不过本次却是要将敌方的攻击反弹，画面远处会有石鬼出现向白虎像射出各种弹状物，白虎像被破坏便算失败。而此关最佳人选是卜部季武，他的轻攻击范围广阔，易于扫中敌弹，而最大难题是敌人数目会越来越多；而且攻击速度会加快，需要留心敌人在哪一边出现，因此角色尽量保持在中间，用右摇杆来视察。


利用轻攻击将敌方的光球反弹，敌人会越来越多。

异世送

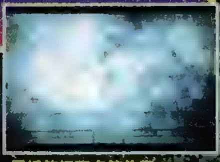
要达成目标必须分秒必争。

由贞光跳起用重斩攻击。

过关条件：将15只以上的妖鬼投向异界之门
推荐角色：公时，晴明，贞光
取得物品：焰鬼之斧
自动锁定：开
心得：这关需要在限制时间内将15只石鬼送进异世之门中去，而难题除了时间很少外，石鬼的耐力也出奇得弱，重攻击打中它可立即将其消灭，所以最好选择能抓住敌角色，又或是为角色装备咒具"般若虫"来减低自身攻击力，不过该咒具要在稍后的关卡"阴妖送"中才能得手。除了石鬼耐力低外，它的出现时间也很短，如果采取捕捉石鬼的投掷策略，就要注意捕捉的方向，如果转到背向异世门的位置，转过来时石鬼就已消失，若已装备有"般若虫"，就不妨使用贞光，且改用最弱的武器，然后控制她走到石鬼及异世门前用跳起重斩，将石鬼轰向异世门，这才是最简单的方法。

箱当

靠轻攻击去完成目标。


用纸笔记下宝箱位置。

过关条件：根据提示破坏相同的箱子，需完成3次
推荐角色：赖光
取得物品：流星天命轮
自动锁定：关
心得：这关是考玩家的记忆力，在祭坛上有25个箱，画面会先显示要留下什么箱，然后玩家须要在限制时间内把其他的箱破坏。虽然每次要破坏的箱的位置不同，但由于看提示时的时间相当充裕，最好大家拿出纸笔来即时做记录，完成3次后便算达成。

中途的火怨岩要小心。

接近尽头的房间要由上层前进

疾驱

过关条件：2分30秒内前往最深处的鸟居并返回起点
推荐角色：赖光
取得物品：没有
自动锁定：关
心得：本次是玩竞速，角色需要由起点前往地图深处的房间，待通过那里的鸟居之后返回起点，由于时间只有两分半钟，所以玩家是一刻都不能停。在前进的途中大家可按键停下来看地图来确认自己的位置，其中要留意某个房间有很多栏杆需用重攻击破坏，另外还有一个幽暗的房间内有大量火怨岩，不妨以巫术来消灭。另外到尽头房间前，下层的门均被封印了，必须靠二段跳经上层的门通过。

朱箱之深殿

过关条件：2分钟以内破坏30个红色箱
推荐角色：赖光
取得物品：装束－季武（贰之式）
自动锁定：关
心得：这关目的是破坏迷宫内全部30个红色箱，由于时间紧迫，故此玩家需要了解箱的位置，并拟定前进路线，在此大家可以参考笔者提供的地图及路线前进。开始前首先要为角色装备"白蛇之首饰"，因为可防止赤炎效果。

首先大家破坏中央房间的六个箱，然后沿东面的路前进，再统道到西北面，玩家必须确认是否真的清理了所到地区的红箱，因为没有时间走回头路，尤其是西北走廊的红箱被屏风遮挡着视线，最后走到西南处的大房间，其中位于房间西北的6个宝箱只要用重攻击破坏下层的柱便能一次破坏掉。

先沿东面的路前进。

最后在东南方的房间破坏支柱就能成功。

阴妖送

将挡路的石鬼清理干净。

最后把阴妖投向异世门。

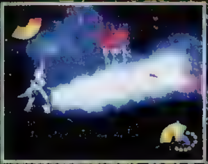
过关条件：运30只以上的妖鬼往异界之门
推荐角色：公时，晴明
取得物品：般若虫
自动锁定：关
心得：这关是要将袖珍的阴妖在受到30次打击后，由西南面山洞运送到东南面的异世门去。笔者推荐使用公时，用他的捕捉绝技将阴妖投出去。由于没有时间限制，所以各位可以调整好角度再投掷，不过要留意将阴妖投掷出去后对方会撞来撞去，小心别把它打回头就行。另外遇上挡路的石鬼时，最好还是先清理干净再继续投掷。

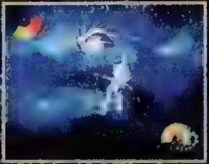
千鬼讨伐

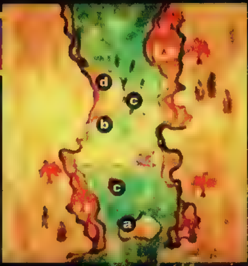
不断跳起重斩已经可以了。

过关条件：消灭1000只以上的骸鬼
推荐角色：赖光，贞光
取得物品：星切之剑
自动锁定：关
心得：要玩到此关，首先你需要完成之前所有的百鬼讨伐关才会出现。玩家要控制角色在祭坛上消灭1000只敌人，看起来好像很难，但其实只要选对角色是很简单的事。笔者推荐使用赖光，为他装备增强攻击力的"仙珠之腕轮"，然后便不断跳起用重斩攻击，由于跳起时敌人伤不到你，而重斩砍下时却能给予大范围内所有敌人伤害，因此就算要分毫不损地达成条件也并不难。

名月


酒吞冲过来时横移冲刺两次。


射来的鬼火炮会令角色被封印住



地图
a)仙露　b)九曜石　c)白金果　d)诸天…

过关条件：消灭酒吞童子
推荐角色：赖光
取得物品：以赖光过关可得装束－赖光（贰之式），装备般若虫过关可得装束－纲（参之式）
自动锁定：关
心得：完成"千鬼讨伐"后就会出现最終关，本次是要对付前作中出现过的强劲敌人——酒吞童子，它是个善于防御的敌人，平常玩家攻击他必定被其防御住，因此必须趁它在攻击完的瞬间进攻。酒吞童子有多种攻击模式，首先是冲过来连攻两招，那也是己方攻击的唯一机会，当它未冲到面前时便要连续横向冲刺两次，这样可避过对方两招，绕到其背后用重斩将它轰走。另外它还会跳起后压向地面引发冲击波，若角色不跳起就一定会受伤。他还会向角色发射具有封印能力的"鬼火炮"及赤炎效果的"鬼火"，只需横向冲刺就能避开。每当酒吞童子受到超过体力四分之一的伤害时，就会转移作战地点，但基本攻击模式没有分别。

●NAMCO●ACT●1月29日发售●1人玩●6800日元●记忆容量16格以上●DVD-ROM
●对应硬碟记忆／5.1声道●http://www.namco-ch.net/breakdown/index.html

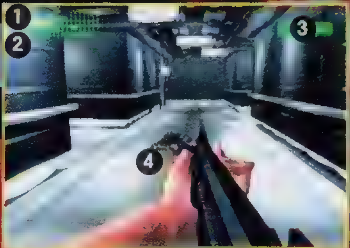
BREAKDOWN
Text:电玩太郎 Design:SL

© 2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

操作简介

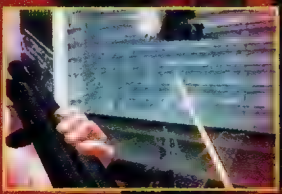
十字键	项目选择／装备武器
左摇杆	项目选择／前后移动／左右转向／走路(按下)
右摇杆	视点上下、左右平行移动／蹲下或站立(按下)
A	决定／锁定目标／变更锁定的目标
B	取消／视点回复正常水平
X	调查／登入
Y	装备武器
L	左攻击(格斗时)／上弹(装备武器时)
R	右攻击(格斗时)／开枪(装备武器时)
BACK	取消
START	开启暂停选单
白	投掷手榴弹
黑	跳跃

画面构成



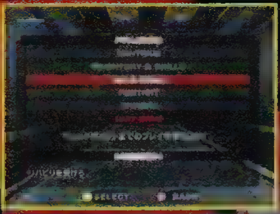
1 体力棒
2 特殊技能源棒
3 附近有供登入地方时才显示
4 锁定目标指示

游戏特征



《BREAKDOWN》是个全主观视点动作游戏，主角以第一人称视点进行各种行动，沿途需要拾取敌人遗留下来的武器，如手枪、机关枪并用来作战。如受伤体力会下降，耗尽便会死去(GAME OVER)。还可通过搜查敌人尸体取得食物等来补充体力，注意在吃东西时也需要花时间，因此请留意四周状况，并且可在途中按B键取消。

如何记录



在游戏中随时可以按START进行暂停，在选项中选择"SAVE GAME"能保存游戏进度。此外游戏中在特定场所设有中途点(CHECK POINT)，通过后就算不幸战死，也能在选择"RETRY"后从最后的中途点重新开始。

道具简介

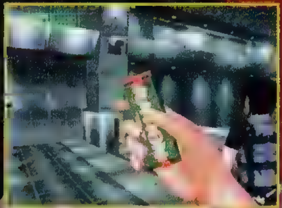
汉堡包	饮料	食物	能量球（红）	能量球（蓝）	手枪	机关枪	弹匣
回复体力及特殊技能量(回复量中)	回复体力及特殊技能量(回复量中)	回复体力及特殊技能量(回复量小)	回复体力(大的回复量多)	回复特殊技能量(大的回复量多)	一个弹匣有13发子弹	一个弹匣有31发子弹，可连射	补充弹药

各种基本行动

前后移动・改变方向： 左摇杆推向上下或左右。

左右移动・视点上下移动： 右摇杆推向左右或上下，按着B可回复正常水平。

装备武器与否： 按Y键或十字键上下可切换成徒手状态或装备武器，若有两种或以上的武器会顺序显示出来。



蹲下・匍匐： 按下右摇杆，会根据地面情况而蹲下或匍匐前进，能用来通过狭窄的通道，玩家也可按黑键站起来。

跳跃： 按下黑键可作跳跃，若前方有攀附物会自动攀沿，左摇杆推左右可横向移动，推上则能攀登上去，按B键则可放手落下。

侧身翻滚： 将左摇杆推向左或右方连按两次黑键跳跃。

向后翻滚： 拉下左摇杆后连按两次黑键跳跃。

抵挡： 按下左摇杆可使出交叉防御，但蹲下时不能实行，游戏初段相当有用。

爬梯： 到铁梯前按X键便会攀附着，左摇杆上下移动，按黑键会跳下去，[illegible]直跳而下。

锁定目标： 当看见敌人时按A键会锁定最近的目标，再按A键便移向另一人。锁定目标时按左摇杆左右方向会绕着对方打转，按B键可解除锁定。

开枪及上弹： 装备武器时，按R便是开枪，按L则会替换弹匣(如有弹匣)。

徒手攻击： 没有武器在手时，按L时挥刺拳，攻击力较低。按R则是直拳，攻击力较高。把左摇杆拉下同时按R则是右踢。而三者顺序使用可b变成组合技。将左摇杆推上并同时按R是上勾拳。左摇杆推右并同时按L则是里拳。

追打攻击： 当敌人倒在地上时，在其身旁按R或L可使用追打攻击。

滑踢： 在向前走动中，同时按L和R可施展滑踢。

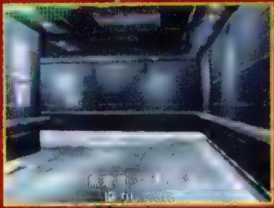
攻略展开

如谜一般的苏醒

当我睁开眼睛的时候，发现自己好像躺在什么地方，面前是一盏灯，照得我有点儿不舒服，在灯旁还吊了一个破碎的小天使像。这时我听到两名男子说话，语音似实还虚："所有的记忆都失去了……"接着有另一人道："我们还不知道是什么原因，他虽然睁着眼……但其实还未回复意识，他的脑袋仍然处于睡眠状态。""明白。"

接着我听到有脚步声接近自己，然后一名看不清面孔的男性凑近，对我说道："喂！醒来吧，你是我们的最后希望。"之后我又失去意识。

当我再次醒来坐直身子，却发现身处另一个房间，而且周围到处都是先进的医疗



[illegible]。突然间我右手旁有一名女郎不知从哪里冒出来的，仿佛是通过时空门由另一个世界闯进来的。她走到我面前猛力摇着，并且像是对我在说些什么，可是我的听觉显然还没恢复，听到的全是意思不明的怪声。

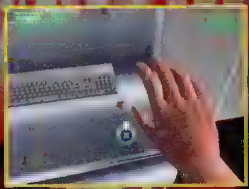
女郎对我说了一会话，突然见她转头望向其身后的门，然后警觉地后退，并突然在我的眼前消失了。但不一会儿，她却在我左边的视线中出现，接着又急跃而起再度消失，由于她跳起时撞翻了身旁的仪器，令我相信自己看到的并不是幻觉。

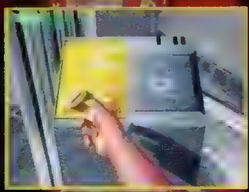
这时忽然有个男声通过传话器讲话：“他没有时间去捣乱，那是价值五万美元的器材。”显然对方以为那些仪器是被我弄倒的，我也不想作任何解释。

跟着我试着下床，男声继续说道：“无论怎样也好，看见你没事还是好的。”当我抬头往上看，终于发现对我说话的人是名黑人男子，他位于床右手上层的另一个房间，他问道：“你觉得怎样？”不过我并没有回答，而那男子则对其他人说道：“戴力（DERRICK／デリック）已经苏醒，立即和所长联络。”

在我四处张望时，上层的男子又对我说道：“戴力，我知道你还是有点不适，但我们还是要早点收集你的行动能力数据。现在我会开启房门。”说罢我身旁的门已经开启了，当要走出去时该男子继续说道：“恢复室就在走廊另一边，虽然有点儿勉强，但还是请你多多合作，到了房间中我会再详细说明。”

各种体能测试





我沿着走廊前进，到了分歧路口时向左转，便到达写着“1”的恢复室，进去后又响起把男子的声音：“好了，我们开始吧！先问你一个问题，你叫什么名字。”我于是回答：“戴力。”

对方笑道：“哈哈，你耍赖，因为我刚才曾叫过你的名字。”我不可置否，该男子又道：“首先我们检查你的视力，你站到红色的圆圈上面对着墙壁的[illegible]。”[illegible]对方[illegible]去做，[illegible]人男子接着道：“[illegible]你的[illegible]。”[illegible]好[illegible]没有任何问题，[illegible]候前往下[illegible]会开[illegible]的门。

我离开1号房间走进2号房间，对方又给予指示“拿起桌上的钥匙卡。”于是我在进门后左手的桌上拾起黄色的O字钥匙开，对方接着说道：“用它来开启那扇门。”

我转身到背后的玻璃门前，在其旁边有一个柱形的识别仪器，其是我便把手上的钥匙卡刷了一下，那扇门随即开启。

这时男子又道：“好了，下个测试会有一些体能运动要做，我希望你已经准备好了。”

当我走下楼梯时，却突然发生地震，前方一块用作踏脚板的钢板掉了下去。黑人男子便笑道：“你不用太担心，日本一向是地震最多的地方。不过这次地震震掉了踏板，要靠你跳过去了。”

我跳过中间的横沟到对面后，前方是一个低矮的通道，黑人男子说：“那里你要蹲下爬过去。”通过后见到一道铁梯，对方便告知：“攀上那铁梯。”到高层另一边对方又说：“若放开可以掉下去。”

当我走到一处更矮的通道前时，那男子又道：“本次要匍匐爬行过去，你要根据状况自己爬过去。”

通过后对方说道：“攀着你前面的横杆。”横杆位于我的右手边，我跳起攀着后，对方道：“你便攀着它爬到对面去。”快到对面时对方道：“当你想落下时便可放手，但记得留意脚下的落点。”

我如他所说，落下后走到另一边比我还高的平台，该男子便又说道：“好了，你攀到上方去。”我于是跳攀着爬上去，回到刚才进来的玻璃门房间，成功后对方显然很满意我的表现：“唔，你的体能并没有问题…下个测试是最后的考验了，我们就在午餐前尽早完成。”

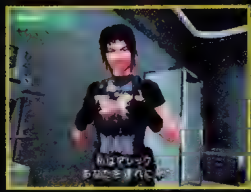
当我进入3号房间后，该男子说道：“我这次要

看你的射击技术，不用怕，那些只是塑胶子弹，去取手枪吧。”我走到门左边的桌上分别拿起手枪和弹匣，男子继续道：“接着把弹匣装上膛。”

当手枪上弹后，男子再说道：“射击你面前出现的靶子。”我举枪射向前方的枪靶，这对我来说并没有难度。“做得好！跟着还会有两个靶，射击我叫你射的那一个。”跟着看见有红蓝各一的枪靶，然后根据对方所说的去射击目标（按A键改变目标）。

完成射击训练后，黑人男子又道：“[illegible]上我们来[illegible]你的徒手格斗能力，我知道要求一个病人去打斗不太合适……但别担心，我们差不多已完成了今天要做的事。”

这时原本挡着我的闸门已开启，我便走到对面的玻璃镜前，对方道：“在镜前挥拳及踢腿。”之后他又道：“站在镜前防御。”我按照他说的都[illegible]了。“做得好！这是今天最后的测试，你的午餐已准备好放在你的房间里，好好休息吧。”在离开房间前对方没忘提醒我：“把枪放回原处。”



谜之女郎出手相救

回到自己醒来的房间，当然看见床边的桌上放着汉堡包及汽水，可是当我把汉堡包吃到一半时，却突然觉得晕眩并带有恶心感，在全身无力的情况下只好倒在床上。这时那男子又对我讲话：“不用担心，我们给你吃的只是帮助你休息的食物。”

由于药效还未完全发作，所以此刻我仍然保持着一定的清醒，但却听见房间外发生吵闹及枪械上膛的声音，然后有人问：“什么人？”之后便传来数下枪声。

不一会儿我看见房间的门[illegible]打开，并有3名士兵[illegible]闯进来，其中[illegible]走到身[illegible]托起我的头部察看，另一人对过手中的照片后竟然说：“……[illegible]了[illegible]。”

[illegible]是士兵们[illegible]退[illegible]准备[illegible]命休[illegible]时，[illegible]人[illegible]而下，并且在[illegible]个回合内[illegible]那3名士兵击倒，当那人[illegible]时，终于看清楚对方正是我之前[illegible]所看到的那个神出鬼没的的女郎。

她看来对我相当熟悉，并对我说道：“你看起来一团糟，还好仍有呼吸。”接着她便把我从床上扶起，并带到左边的坐厕里去，她一边扶着我一边说道：“现在研究室内到处都是士兵。”到了坐厕后女郎又说道：“好了，是时候吐出你的午餐啦。”然后我便大吐特吐，在我吐出食物时女郎继续说道：“首先我们要离开此大楼，然后去见格连（GLEN／グレン）。”

当她说完时，我也吐干净了胃内的东西，女郎便再扶我回到床边坐下。她说道：“不管怎样，很高兴能再见到你。”这时我终于忍不住问道：“你是谁？”

女郎对于我这样发问显得难以置信：“你真的认不出我了吗？我是雅力丝（ALEX／アレックス），是来救你的，是奉此研究所的所长格连·奥加云的指示而来的。”

在我还没有任何表示时，房间内已经响起警铃，雅力丝对我说道：“我们不能留在此处，否则就要死在这里。戴力，你曾答应过我……不会让我死的，是时候实现你的承诺啦。”说罢他伸手出来：“……走吧，战士！”

虽然我对于雅力丝的印象仍然很模糊，但也明白自己身处在一个危险的环境中，所以也伸手紧握着对方站了起来。当我走到倒地的士兵身旁，雅力丝对我道：“好，你取那把枪。”我拾起敌人用的轻机枪，并且回收其余两具尸体身上的弹匣。雅力丝又说道：“你最好穿上那边的避弹衣。”我于是走到刚才拿汉堡包的桌上取走避弹衣，同时还看到有关自己的一些医疗报告。

逃出实验室

当我穿上避弹衣之后，发现桌上还有一份报告书，于是拿起来阅读：

"名称 被测试者7"

8月30日	转移到4号终点站
9月3日	小便四次、排便两次，继续维持昏睡状态，注射1200
9月7日	小便五次、排便一次，改善呼吸困难，脑波及心跳在苏醒时并没有异样

看罢我便走向房门，在门前的雅力丝便喊道："[illegible]离开这里吧！"

我沿着走廊前进，当接近刚才进行恢复训练房间前的走廊时却遇上数名士兵，只听他们喊道："高尔(COLE／コール)来了！"我心想来者不善，不由分说便用手中的机关枪向对方扫射。

收拾完敌人后，便搜索他们的尸体回收补给品，跟着走进刚才进行一连串训练的3号房间，在那里早已有三名士兵守候，我惟有再次举枪射击。击倒三人后，雅力丝便提醒我道："你应该寻找无线电接收器。"

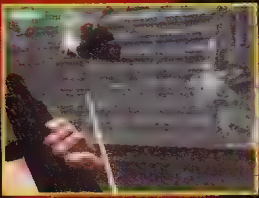
终于我在其中一名士兵尸体上搜出无线电接收器及蓝色1号钥匙卡，于是立即戴上无线电："CHARLIE 1，这里是ROMEO 115，你们已处理了高尔吗？"对方见我没有回答，于是改为联络另一队人："CHARLIE 4，立即前往医疗区，那里看来遇到某些麻烦。"查理4回应："CHARLIE 4，了解！"

我利用刚入手的1号钥匙卡开启对面的大门，便沿走廊前进，沿途大部分的房门都上了锁(注：门旁亮起红灯代表不能进入)。我跟着雅力丝前进，但走到一处摆放大量木箱的通道时，却突然发生猛烈震动，雅力丝大叫："地震啦！"那些木箱被震得东倒西歪。

雅力丝又说道："看来NEXUS(ネクサス)已开始活动。来吧！我们要行动。"

我跳过那些木箱走到看见窗台的走廊，那里的玻璃全部因地震而破碎，此时听见传来的女声广播："发生火警，请尽快逃生。"不过当我走到通道另一边，却见到四名士兵在看守着，我惟有利用柱子作掩护将对方逐一射杀。这时我也受了点伤，于是在走廊角落的汽水贩卖机买罐汽水补充体力。

逃避直升机狙击



两人继续前进，到走廊尽头可进入一个类似休憩室的房间，桌上的收音机正在报导有关横滨市地震的新闻。通过该房间到另一边的走廊，当我前进至大厦另一边窗子时，却传来直升机开动时的声音。原来直升机就停在窗外，更突然向着我们扫射，这时面前竟有钢闸掉落下来阻挡了我们的去路，同时通过无线电听见敌人向总部报告："这里是DEVIL 80，已发现目标！"

面对直升机疯狂的扫射，我只好退后走到窗子相对的另一条走廊，因为敌方不断攻击，所以也无暇在汽水贩卖机前补充体力，沿路走到十字路口，右转绕到另一边，却发现了警卫室，在那里的控制台上找到开启钢闸的按钮，接着便可回到刚才的走廊继续展开逃亡。在回到之前的十字路口时，发现那里一处角落里有汽水贩卖机，可趁机为自己回复体力。

逃过直升机的狙击后，我和雅力丝到了圆形的穿堂，在那里也有两部汽水贩卖机。两人沿路走到较光亮的走廊，赫然发现一具研究员的尸体。接着到升降机穿堂，可是那里的升降机全部坏了。

通过升降机穿堂又见到数具研究员尸体，同时通过无线电听见敌方部队报告："……我们已经控制了五楼，但地震令我们只能走楼梯。"另一边回答："这是ROMEO 115，明白了。"

我们通过办公室到另一边的走廊，冷不防左右两边通道都有士兵守候着，于是我和雅力丝各对付一人，雅力丝对我说道："我早叫你要小心点。"（注：若受伤不妨返回之前的圆形穿堂买汽水补充体力。）

两人进入一间会议室房间，我发现桌上除了摆放着XBOX游戏机，还有一个文件夹，于是就拿起来翻阅：

"卡特(CARTER／カーター)科学中心"

这研究所是由美日两国合作主办，目的是进行先进技术研究和普及工作，而卡特科学中心的规模是其他机构都比不上的自然科学综合研究所。

异样的感觉

[illegible]会议室，[illegible]回到走廊时，突然从无线电中听到敌方通话，从话音中感觉出说话者的惊恐："这里是CHARLIE 3，我们需要紧急增援！"跟着听见另一人说话："怎么了，我的枪……"然后便听到对方发出惨叫声。

这时负责指挥的ROMEO 115才问道："CHARLIE 3，快报告你那边发生什么事？……可恶，在另一座中也出现怪物！"

而后我和雅力丝走到尽头的房间，雅力丝看了地图后说道："从这里可前往另一幢大楼，真是每天都学到新事物啊……来吧，去调查那边。"

我走到大闸门旁按下开启的按钮，便与雅力丝走过连接两幢大厦的长廊，可是当我走至中段时，视线突然变得模糊，然后看见一只通体发光的黑白斑纹猫自右边手推车后走出来，却又化成光点消失。这种奇境说出来也没有人相信，接着我又感到右手有股灼痛，当我察看自己的右前臂时，竟然像具有透视能力那样看到内部的肌肉甚至骨骼，而且四周都产生令人目眩的光芒。

跟在我身后的雅力丝便问我："有什么问题？"我回头看她，她却没有一样的变化，而我也不知道该怎样解释，只好继续前进，在走到长廊另一端时发现研究员尸体旁有罐汽水，于是喝下去为自己减轻些压力。当我按下开启前方闸门的按钮后，我的视觉终于恢复正常，雅力丝便说道："我们继续走吧。"

刀枪不入的战士

我们已走到职工食堂，不过这里也是尸横遍野。通过食堂到走廊另一端，发现那里的玻璃门需要用到钥匙卡，于是再用手上的那张卡来开启。通过后往左边看，赫然发现有一名士兵卧倒在血泊中，而且死状恐怖，雅力丝道："啊……看来这里

并不是只有我们和士兵战斗……"

继续往前走，雅力丝又道："我不喜欢这种感觉，到底怎么了……？"因为眼前看见更多的士兵的尸体横七竖八地倒在地上，并且听见有枪声，还传来一些打斗及哀号声。

当我走过拐角处，便看见右边走廊尽头一名士兵正用机关枪向着我看不见的地方扫射，最后却遭击毙，而雅力丝也说道："那是强化战士！怎可能！快逃走吧！"可是除了走廊那边有一名强化战士外，左边房间中也有一人，我随雅力丝跑进房间中，却发现另一边的门被东西歪的资料柜所堵塞着，雅力丝喊道："别放弃，一定有路可离开这里！"

接着两名强化战士便向雅力丝展开攻击，我则继续寻找出路，尽管我试图向他们挑战，雅力丝却叫道："你没有任何机会，戴力！现在不可和他们硬干！只管逃走吧！快走！"（注：强化战士并不怕子弹，此时主角与他们战斗必死无疑。）

终于我在资料柜下方找到隙缝，便跪着爬过去，当我到了另一边通道时，那些书柜却坍塌下来，我便与雅力丝失散了。

我独自继续见路就逃，终于走到另一间像研究室的房间，里面有各种仪器，但那里正响着警报，我在一张书桌上找到一份报告书，于是又拿起来阅读：

"有关强化战士的研究报告＃191"
报告：终点站4干部会议，会继续以下所有的研究：
1.开发与护盾相同波长的雷射
2.精制TRANGEN
3.将TRANGEN给动物注射取代把TRANGEN给人体注射
很多人员以危险作为理由而提出反对，实际确实存在这些问题，因此我正式提出中止注射实验。

逃避强化战士的追杀

看罢报告书，我便走到左边的隔离室，当我按下开启玻璃门的按钮后，却发现这里原来有两名强化战士，既然曾见识过他们的厉害，本次自然选择了逃避他们，连续进入一个有手[illegible]的房间才进入左边的门，门后[illegible]要被[illegible]才能开启的[illegible]门，[illegible]需[illegible]时间，[illegible]免不了[illegible]强化士兵攻击。

撞开绞盘门后便马上夺路而逃，途中又遇上其余的强化战士，就算有汽水贩卖机也无暇理会了，终于走到升降机穿堂，那里又有一名强化战士[illegible]降机逃走，可惜它却已损坏，幸好发现升降机上方供维修人员进出的活板门开着，于是我便跳上去。

到了升降机顶，却看见一名士兵浑身是火跌下来摔死了，而上层还发生了爆炸，我于是攀上隔壁的铁梯往上爬，可是爬了一会儿发现铁梯也被毁掉，[illegible]

好旁边有一些木板作为横梁，[illegible]过去，然后低身爬进通风槽之中。

我沿着通风槽前进，这[illegible]中听到[illegible]说话："失去了高尔的踪迹，"

而我也想不去理会了，[illegible]攀到较高处时，突然听到有人[illegible]，在[illegible]又听到有人惊呼："救命呀！"

当我在极低矮的通风[illegible]行时又听到有人道："在主大楼那边的[illegible]少人？14人？你最好别告诉他们我[illegible]所有人，我[illegible]别告诉他们！喂！"

然后传来一些嘈杂的争执声，再听到刚才的那人说话："愚蠢的混蛋！"再[illegible]的关门声。

谜之力量涌现

我终于爬出了通风槽，发现身在一个大型杂物仓库内，而这里没有半个人影，并于角落地上找到一罐汽水，正好感到口渴，于是便拾起来喝。离开仓库到走廊上，突然我又觉得右臂有点不对劲，但本次并不是感到灼痛，而是涌出一股力量，细看时还发现有微量的电流出现。

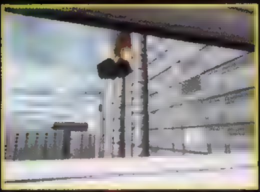
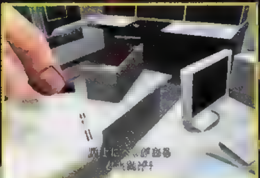
我继续沿路而行，经过拐角看见远处有一名研究人员逃到右边，由于并没有枪声，估计来者又是强化战士，这时我的右臂那股力量再度涌现，手背至手臂上出现发光的白纹（注：此时主角的体力将会自动增长）。

这时又见到另一名研究[illegible]被强化战士从走廊左边扔出来，我于是冲上[illegible]，凭着我拥有强大能量的身体，轻易就把[illegible]士收拾掉了，尚未死的研究员忍不住问道："[illegible]如何做到的？"至于强化士兵死后会消失[illegible]，[illegible]

我打开走廊[illegible]，在那里见到刚才逃跑的研究[illegible]求我说道："我……我不想死。"当我并没有理会[illegible]，径直由办公室另一边的门离开，在那里又有需要钥匙卡1号才能开启的玻璃门，通过后又遇上一名强化战士，当然我这次也不会放过他。

沿路继续前进来到较宽敞的通道内，却看见三名士兵正与一个强化战士交火，由于他们都是我的敌人，所以我决定采取袖手旁观的策略，等后者将士兵全部击倒了，只听那些士兵在哀求"[illegible]！救我呀！"当强化战士把三名士兵杀掉后，我再从后面偷袭，并成功取得[illegible]上的补给物资。

敌方的通讯

我经由另一边通道前进，又通过一扇需要钥匙卡的玻璃门，然后走到有玻璃窗的通道内，这时无线电中又传来敌方通话："这是BRAVO 2，SOLUS在这里！"

指挥部只是下了一个简单的命令："杀了他！"BRAVO回答："……了解。"

不一会儿我却看见左边远处高层大楼发生强烈爆炸，当我继续前进时，听见指挥部问："收拾完了没有？"

BRAVO 2答道："将他炸了个粉身碎骨，就连这里的地板也被炸得一塌[illegible]，[illegible]不可能生存"

此时却听见那边传来[illegible]，指挥[illegible]："[illegible]VO 2[illegible]回答[illegible]对方[illegible]答，指挥[illegible]已[illegible]不妙[illegible]恶[illegible]所有[illegible]队[illegible]

这时[illegible]身[illegible]卫室里电[illegible]然[illegible]我下[illegible]问道："[illegible]室吗？所[illegible]去还[illegible]到天台[illegible]有直升[illegible]在等着[illegible]也立即[illegible]会用电话通知其他人。"显然天台上有救援人员，对我来说[illegible]当然也是逃生之门了。[illegible]到一些声响，出外时看见[illegible]的玻璃门已[illegible]了不一会儿视觉又出现[illegible]，并再次见到那只神秘的猫，同样地出现便又消失了。

似实似虚的景象

我顺着小猫消失的方向前进，突然之间身处的空间像是经过扭曲的，接着眼前出现不可思议的景象，走廊的尽头竟然通往野外，还是一片荒野，但理智告诉我自己应该还在大楼的高层内，我踏出走廊来到了沙漠上，沿着墙壁往左边跑去，在一个绿色的铁箱后发现不少弹药，甚至还有手榴弹，我也不理会那些是真是假，先收下再说。

我向着太阳方向走，赫然发现前方有多具被包裹着的尸体，它们还被一种不知其名的昆虫啃噬着，当我接近时那些昆虫却飞扑过来，我立即用手上的机关枪把它们射杀（注：在远处先锁定目标再射击，有可能用一发子弹以达到连锁消灭的效果）。而在尸体附近我看见有一扇门，虽然其后方空空如也，但我倒没有细想就开了门。

当我开门后又回到现实世界，背后不再是沙漠，而是之前的幽暗走廊通道，这里是货物搬运的升降机房，当然升降机此刻仍然失效，我于是打开旁边的门经由后楼梯往上层前进，这时却听到有人在质问道："有谁能打开这[illegible]门！"接着听到一些怪异的叫声。

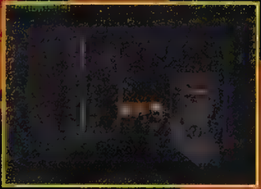
沿着后楼梯往上走，由于各层并没有标明层数，所以我也不知道自己身在哪一层，终于看见其中一层的门打开了，也不去细想便走了进去，在门前听到另一边有人问："是否有人在？请救我离开这个地狱！15楼已经全是火海了！请救我出去！"说着对方用力撞门，而我也发现此门是打不开的，可惜爱莫能助，不过最少也知道了自己身在15楼上。

火场生死对决

我回到后楼梯继续往上跑，到16楼的货物搬运升降机房去。当我走到该层的走廊时，却因为地基松脱而掉到15楼，更不幸的是刚才求救的人正好被塌下来的石块压个正着而丧生。

正如那死者刚才所说，15楼到处都是火苗，由于没有退路，我惟有慢步前进。一边走一边留意着从各门口喷出来的火舌，途中还看见不少全身着火的研究员，躲过他们继续走，在经过一处有电缆垂下的通道后，又碰上了强化战士，于是收起手枪将之击杀（注：小心撞到电缆是会受伤的，而且在那里是个读盘位置，每次走过去都要读盘[illegible]很有影响，战斗时要避免接近）。

击倒强化战士后我便跳过火焰前进，在前方发生火灾的通道上，竟要面对两名强化士兵的进攻，我知道若被他们夹攻的话必死无疑，所以只好尽量采取逐个击破战术。我向着对方所在的圆形穿堂走去，然后以逆时针方向走，尽量令两名强化战士不能同时接近自己。

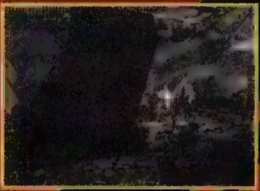


收拾完两名强化战士后，会发现穿堂的角落有两部汽水贩卖机，可惜的是它们已都售罄，还好其对面地上有一罐未饮用的汽水，便拾起来补充体力，往回走到另一个有电话亭的凹位，在那里发现一具尸体戴着防毒面罩，于是便取下来自己戴上。

戴上防毒面罩后，我沿着来路往回走，经过刚才遇上三名强化战士的走廊，回到有电缆垂下来的地方。在那里的通道有一个禁止进入的警告牌及半开的钢闸，我便伏下身继续爬行前进，由于没有灯光，加上浓烟密布，只能靠微弱的火光搜寻前进的道路。

终于我从有火苗走廊的旁边走到一个房间，那[illegible]后便听[illegible]：“正在[illegible]消防[illegible]体，[illegible]即前往[illegible]生层。”[illegible]听到消防[illegible]响起，[illegible]的汽水补[illegible]的[illegible]

袖手旁观



等了一会儿，走廊的火及浓烟[illegible]广播便道：“更换空气已经完成，[illegible]安全的地方避难。”我离开房[illegible]遇上在这里巡逻的士兵，[illegible]他！”然后便拼命向我开枪，并一边与[illegible]“高尔在这里。”

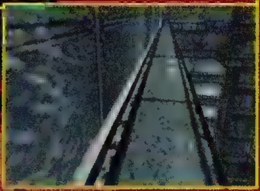
我射杀完那些士兵后便再次朝圆形穿[illegible]发，途中再遇到一名士兵。于穿堂一处原[illegible]阻隔的通道此时已能通行，之后可进入一间[illegible]公室，在那里却看见两具研究员的尸体，[illegible]出外到走廊，本次却见到士兵尸体，并且有[illegible]扫射的声音，还听到多名士兵喊道：“[illegible]SOLUS，是强化战士呀！”“不能用子弹[illegible]吗？”“……可恶的怪物！”

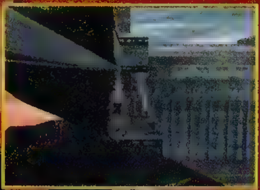
我寻声前去，到达一处被炸得一塌糊[illegible]室，在那里正上演着一幕大屠杀，所有士[illegible]被打枪不入的强化战士击杀。当强化战士行凶完毕后，也是我出场的时候了，我从他背后飞身冲过去对他饱以老拳。

消灭强化战士后便搜索士兵尸体收集物资，跟着开始寻找逃生之路，我发现一处塌下来的石块有凸出来的钢筋，于是将它拔走，没有承托的石块便掉下来，形成一条通往上层的斜坡。

跳上去后沿右边的路走，发现那里有通道可以低身前进，于是便伏下身爬了过去，到达另一边时却发现连接的路有部分已坍塌，于是便纵身跳过去（注：跳跃时只需按一下方向加黑按钮即可，按着方向不放反而会跳不远）。

与众不同的路线





我成功跳过缝隙后便沿路前进，在尽头左边可进入一间办公室，那里的窗台玻璃已打破[illegible]想到由那里沿着窗户外侧离开。在大厦外不[illegible]阵阵寒风，不过我还是集中精神前进。可是当我[illegible]到一个右转位置时，前方的路却塌了下[illegible]鼓起勇气纵身跃过去。

跳过去后需要[illegible]方救[illegible]的凸[illegible]地方，[illegible]着墙走时却听见有女子在呼救，[illegible]攀着外壁吊在半空中，但我却欲救无法。当我企图攀着外壁去救她时，她已经支持不住了，最后仅能眼睁睁看着她掉下去。

无奈的我继续沿着外壁前进，并不时听到枪声。走到另一边先跳到凹位，然后直接跳攀到上方的墙头，然后再爬上去，终于走到一处有破玻璃窗的地方回到大楼内。

我目前身处的地方是个男厕，离开后顺着走廊通道前进，到第一个十字路口时先往左转，在那里又找到一部汽水贩卖机，虽然旁边有一具血肉模糊的尸体，[illegible]管不了那么多了，补充体力要紧。

谜之超强敌登场

回到十字路口向左转可进入第一个房间，那里是职工储物室，当我打开另一边的房间时，却有人突闪而出用枪指着我。来者原来正是之前失散了的雅力丝，看见她安然无恙我终于感到安心了。而她看见我后也把枪放了下来：“戴力！想不到你没事！”说到这里右边突然传来一声巨响，雅力丝对我挥手道：“我们稍后再谈！走吧！”

我便跟着她走到隔壁的房间，只见该房间已被弄得面目全非，雅力丝指着一堆桌子道：“他正赶过来，我们最好躲起来！”虽然我不知道她所指的人是谁，但最少到目前为止依从她的话去做并没有有错。所以我二话不说[illegible]身爬在那堆桌子下的空间内，[illegible]也[illegible]

这时又听到一些玻璃的碎裂声，雅力丝[illegible]我悄声道：“别[illegible]”我[illegible]住气，但仍然[illegible]想看发生[illegible]事[illegible]依稀看[illegible]有[illegible]人[illegible]走进来，其中一人用手[illegible]研究员[illegible]听见[illegible]裂什么的声音，以及电话铃声。

不一会儿便看见该名研究员被摔到我们藏身[illegible]之上，[illegible]显然已经死去，差点吓得我要叫出[illegible]好[illegible]。至于那凶手似乎在寻找电话铃声，原来电话就在我面前的桌子底下，这下子我更是一动也不敢动，电话那边传来：“……喂！喂！”那凶手俯身拾起了电话筒，他与我只有一桌之隔，而电话那边的人继续道：“直升机快要起飞了，所有人员立即到天台去！喂！听见了吗……”电话筒已被凶手握碎。

那凶手终于离开了房间，我和雅力丝等了一会儿见没有动静后才爬出去，她说道：“那肯定是SOLUS。”我忍不住问道：“你认识他？”

雅力丝答道：“是的！我知道我不可能战胜他…看来天台上有直升机，那是我们离开这里的唯一方法！”

与SOLUS初次碰面

说罢雅力丝率先离开房间，而我也紧跟着她。雅力丝会先跳到上层去，然后伸手出来说：“抓着！”我便伸出手让她拉我上去：“走吧！”（注：玩家是无法自己跳攀上去的，必须看着雅力丝后按X键由她拉着上去）。

雅力丝继续一马当先，当我紧追其后时，右臂又再次出现电流，同时听见在前面的雅力丝发出打斗声。我追上去才发现她已被刚才行凶的人抓住而双脚离地。对方有着一头灰白头发，身体的大部分被一种奇异的物质包裹着，有点像那些强化战士。

当他看见我后便把手上的雅力丝甩到地上，而我就立即向他施以连环攻击，可是却被其一一挡住，反而他只用一招就已把我击倒在地上，接着他来到我面前，单手把我提起撞向大厦的玻璃，还好没有将我扔出大厦外。就在我以为自己快要必死无疑时，对方竟突然改变主意并转身冲破天花板离去。

一脸惊愕的我爬起身走向雅力丝，她显然并没有受到重伤，一脸狐疑地问：“为何他要离开？”说着站起身拍拍身上的尘土道：“或者杀害我们并非他的目的，不管如何，我们最好还是离开此地以免再碰到他。”

超能力大爆发

这时从无线电中听到敌方通话：“你们听到什么吗？开启那扇闸门！”对方所指的相信就是我身后那扇闸门，果然闸门这时开启了，那里是连接到另一幢大厦升降机穿堂的桥，雅力丝便躲到中央的云石板后对我道：“戴力！这里不能维持太久！”

我于是想冲上前去，就在这时我的右臂又透出白色的光纹，同时感受到一股无坚不摧的力量在体内聚集，于是用双臂挡着子弹冲到士兵面前（注：这时画面左上追加超能力棒，按下左摇杆防御，便可以用超能力抵挡子弹。），对方被吓得大叫：“他冲过来啦！畜牲！”

收拾了两名士兵后，从右边的升降机上又来了两名增援，为以免敌方继续派来增援，所以我先到闸门右边的电路板前切换电源，使闸门再次关上。而在穿堂中央有一座机关炮，不过现在对我们已经没有用了。

收集完士兵尸体上的补给物资后，便由穿堂另一边继续前进，谁知在右边走廊上原来也有两人埋伏着，由于他们躲在沙发之后，因此再次要靠我的拳脚功夫来收拾他们。两人走到沙发后走廊的大型警卫室，在那里也有两名士兵守候，击倒他们后便到中央控制台开启穿堂左边的闸门。

两人沿路走到此大楼的货物搬运升降机房，由左手边的后楼梯往上层前进，走上两层看见有研究员尸体，同时听见有人喊道：“掩护我！”可见敌兵就在附近，于是我举枪射击守在楼梯口的两名士兵。当我们到达顶层时，除了听到直升机飞过的声音，还遇到另外两名士兵，不过对有备而来的我们并非难题，在其中一人身旁还有一罐汽水。

天台生死一线

我们走到天台上右看便见到救援直升机，但走过去时却看见研究员们为了争抢乘上直升机而互相冲撞，更不得了的是竟然有另一架军用直升机出现，那正是之前向我们袭击的那一架，它更不由分说地便朝救援直升机发射导弹，[illegible]救援直升机炸[illegible]力丝也忍[illegible]可[illegible]

没有了[illegible]直升机，[illegible]只好[illegible]开直升机的攻击，[illegible]时从[illegible]又听到敌方对话：“DEVIL 80[illegible]15，我们在天台上再次发现目标，[illegible]一边回[illegible]知道你们应该怎样做。”他们指的当然[illegible]

我继续向前奔跑，走[illegible]一[illegible]发现有多名士兵在等着，我只好尽量以[illegible]作掩护去射杀敌人，其中一人位于左边，两[illegible]边水塔之后，还有一人站在远处的高层上。当我企图接近那高层上的士兵时，[illegible]直升机又突然出现，并向我发射导弹。我整个人被轰得跳出天台，还好及时[illegible]，才不至于摔个粉身碎骨，但目前情况也并不妙。

这时看见雅力丝出现伸手抓着我，但直升机再度飞过来，[illegible]机立断，从腰部拉出一条钢索扣着某处，并问我：“你准备好了吗？”不过[illegible]答已经她已一跃而下，同时她身后发生了大爆炸，我们两人便双双从天台纵[illegible]雅力丝抱着我，而我们的落点刚好有树木保护着，为我们抵御了不[illegible]冲击力。

勇闯植物研究大楼

两人终于掉到地面，我仰卧着，还在为刚才惊心动魄的一幕而喘气，但雅力丝已急不可待着俯身看着我：“戴力！”见我还睁着眼睛便显出微笑。

我站起来后她说道：“……看来我们命不该绝啊。”跟着她向四处张望，言语中带着兴奋地说道：“这里……是植物研究大楼！太好了！”接着对我道：“格连就在此大楼的研究室地下‘终点站4’，他能帮助我们，你可以靠他。快去找他吧！这里应该有方法能够前往下层。”

这时我先到汽水贩卖机前补充体力，然后走到旁边想去开那边的门，岂料门被上了锁，同时听到直升机自远而近的机械噪声，回头看见刚才的那架军用直升机已追到，雅力丝喊道：“直升机又来了！”它还向着我们发射导弹，我只好立即逃往另一边。

然而实在巧合，直升机的导弹竟帮我们把门轰破，于是立即由那里前进，迎面是大楼的正门，不过那里的门上着锁，因此必须绕道到后门去，而沿路上都有士兵守候，更要小心直升机的扫射，尤其是中途必须开门才能前进，实在是险象环生啊！

好不容易走进植物研究大楼，可算是松了一口气。当我推门进入时，视线又出现干扰，并且第三次看见那只神秘的花猫，[illegible]进花台后又消失了。在大堂角落里也有汽水贩卖机，接着我便环顾四周，发现这里有两扇门。

幻象再现

我随便推开其中一扇门，想不到又发生了进入另一空间的情况，这时我身在一间堆满瓦砾的房间，在前方有一根柱子，其上有一片红色的油漆，当伸手去碰那油漆时，它却变成一张脸对我说话：“你会见到一些幻像。”说完那面孔就消失了，油漆色消退，而柱子跟着也粉碎了。

我沿路前进，这次看见两根柱子，同样柱上的油漆化成脸孔对我道：“……你不觉得那女子的行动似曾相识吗？”“女子？”我满怀疑问地继续走着，同样有不少油漆脸孔对我说话：“这人令世界粉碎？”“你是我们的最后希望。”最后在柱子上拔出一柄刀后听到雅力丝说：“你不想我死吧？”跟着又在手中消失。当我打开另一方的门后又回到现实世界（注：开启任何一边都会发生以上事件）。

我由汽水贩卖机旁的门前进，穿过两扇门后有部升降机，按键后等一会儿升降机就来了，我们两人乘着它前往地下一楼，当走到一个类似巨型金库的地方时，雅力丝会走到旁边的仪器前输入密码，随即听到闸门开启的声音，跟着她说道：“啊，你怎会相信，他们竟然没有改动密码，竟然15年来都没有变过，我相信格连就在里面。”

两人走进圆形闸门后，等身后的门关上后前方才开启，沿路前进发现墙边也有尸体，显然这里也曾发生过厮杀。尸体两边的门是互通，进入前方的门后是弧形通道，到尽头的门前需要按[illegible]才能开启，在门后通道的左边地上有机关枪弹匣。

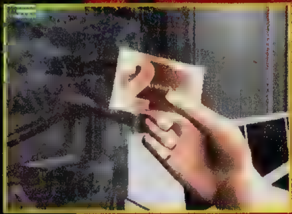
各种研究报告

开启中[illegible]门后[illegible]遇上[illegible]的士兵，由于通道上[illegible]无遮挡[illegible]，所以只好与对方硬拼，在收拾完第一[illegible]又有另[illegible]士兵从右边走廊[illegible]，我连忙举枪对付他。

清理完该区的敌人后，正面的研究室门锁着，于是经右边的弧形通道前进，通道尽头又有一名士兵，这次我交叉双臂一边挡着子弹一边靠近，然后把对方击倒，在通道尽头还发现了两排应急食品，便先补充体力。

进入前方的研究室，迎面而来的却是一只巨大生物的尸体，它就搁在中央的玻璃槽之中，在玻璃槽的另一边有扇门需要钥匙卡2号，所以我还不能开启，由唯一可开启的门前进，会到达大仓库，在一堆纸皮箱上发现那些怪虫。

通过该仓库后会到另一个更大的仓库前，在门的右边可取得手榴弹，货柜那边也有一堆怪虫，我便率先清除了它们。接下来两人沿楼梯往上层走，刚上去又遇上汹涌而至的怪虫群。经过一大段路后终于绕道到研究室的高层控制室，在破碎的玻璃前也有怪虫，消灭后便调查此房间。



在桌上取得钥匙卡2号，另外于操作台上发现一份报告书：

“停电通告”
通知对象：终点站4全部职员
由于NEXUS启动实验，所以部分地区会停电
期间：明日早上5点
场所：A、B以及E区

“NEXUS 启动异变报告”
通知对象：N 计划职员
1. 强化战士苏醒
2. SIRO 的活动开始
3. 未知的小型生物出现
出现负伤者有严重的危险状况，现在作出停止 NEXUS 的提案

“NEXUS启动实验中止”
通知对象：计划职员
通告人：格连·奥加云
尝试以下的手段
1. 再度向NEXUS传送停止信号
2. 完全停止第2原子炉
3. 关闭所有电脑

（待续）

七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX

SAMMY / Dimps Corporation 2004 © KUROSAWA PRODUCTION Inc. / Character concept by Moebius / Opening &Ending Theme Music by Ryuichi Sakamoto

攻略补完篇

隐藏BOSS大公开！

上期一次刊登出爆机攻略，不知大家是否已经爆机了呢？游戏本身没有解谜成份，大约4至5小时就可以爆一次机，但有很多玩家都卡在第九章的连续战斗中（即打完一大群兵，还有炸弹BOSS和胖子），因为那场战斗确实难缠，只好尽量保持HP不减应付这场死斗。本期的研究也是攻略最终回，公开隐藏BOSS及隐藏模式的出现条件。

【七人之隐藏BOSS】

游戏中共有7个隐藏BOSS，是否打败他们都不会影响故事剧情，不过击倒他们可获得更多武器并集齐敌人图鉴，进入选单画面按“刀KATANA”，在武器名称上按R、L便可装备。隐藏BOSS之中，有6位都在第三章中出现，有1位出现在第七章。

第三章　椿太夫

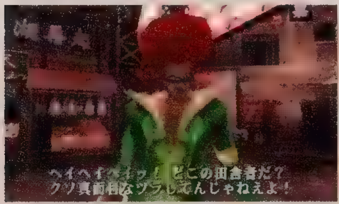
经过日本街走进一条种了樱花树的街道，进入游园会遇到一位女性，然后入内消灭大量杂兵，到达最深处发现刚才的女性，她立即变身成机械人形态，随即进入战斗。

第三章　轰天丸（机关战车）

在日本街的尽头找机关半藏（阴阳师）对话，对话后机关半藏派出轰天丸对付纳图。

第三章　爆音之PYRO

赌场发生爆炸后，返回挂着天王大戏招牌的街道，在街道中央看见一位红发绿衣的结他手，与他对话3次，便会进入BOSS战。

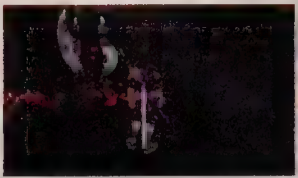


第三章　蝮之MOROZUMI

赌场发生爆炸后，在中华街上层区的阳台会遇到一位中东女杀手，走到大厦外围，一直跟踪着她，不久便进入BOSS战。

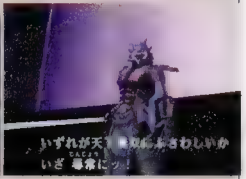
第三章　鬼神ONIWAKA

击倒“蝮之MOROZUMI”后，在中华街上层区走近封印着的门，门会自动打开，入内与鬼神ONIWAKA决斗，这位BOSS的防御力极高，很不容易对付。



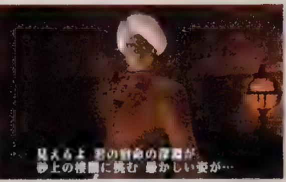
第三章　黑铁之USHIWAKA

击倒“鬼神ONIWAKA”后，前往中央街最上层区（有3部电梯的区域），打开其中一道封印门，入内发现BOSS黑铁之USHIWAKA。



第七章　砂漠之BRAHMAN

在战士之街东区域2，即是有8个棺木的地方，看地图会发现中央有一道门，但不能够进入。全灭敌人后，不要进入下一个区域，先返回棺木处，这时棺木中会跳出狼人，同时出现胖子、枪手等敌人，再把他们消灭，中央的门便会打开，入内与BOSS交战。



【两个隐藏模式】

上期已公开了“SURVIVAL MODE”，现在再解开“COLOSSEUM MODE”，以下介绍两个隐藏模式的内容。

SURVIVAL MODE　出现条件：打爆机1次

内容与故事模式相同，但游戏中不会出现回复道具，而且过关后不能够储存进度，挑战玩家的极限！你有信心一命爆机吗？

COLOSSEUM MODE　出现条件：打爆机2次

读取爆机SAVE进行2周目，再多爆机1次，便会出现这个模式。在斗技场模式中，会不断进行BOSS战，直至战败为止。主义在战斗中扣减了的体力，即使进入下一场BOSS战也不会回复。

● SAMMY ● 1月8日 ● ACT ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量115KB
● 6800日元 ● http://www.sammy.co.jp/japanese/product/game/

七人之侍20XX
Text：风中使者 Design：MW

●KONAMI●2003年8月7日●SPG●●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB
●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡 .DUAL SHOCK2
World Soccer Winning Eleven 7
Text：小鸟 Design：Kennie

文：V12 原创同盟／小鸟

WE7从入门到精通系列漫谈之一

有球个人基本技术的运用

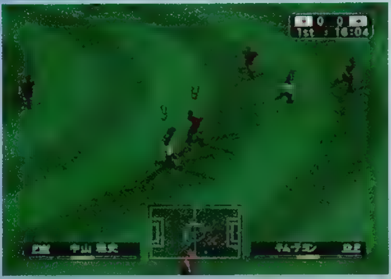
赶在KONAMI公司更新版本的足球游戏发行之前，结合我地区实况足球联赛的开展与笔者多年来对实况足球的认识，将这一阶段实况足球游戏的基本特点与练习方法，简单总结归纳（仅是一家之见），希望对初学者能起到一定的帮助作用，也提供给玩家一个相互探讨的平台。

WE7个人基本技术的运用

足球的个人基本技术花样繁多，但究其根本，不外乎有球时的“停、传、带、射”和无球时的“抢、跑、卡、扰”。现在广大WE游戏玩家对于个人技术的处理方法与操作基本上没什么问题，因为之前有太多的杂志和网站对此都有详尽的介绍（完全实况、www.game3c.com等著名实况网站论坛上都有大量的技战术帖）。笔者在这里要说的重点是运用。技术动作也就是我们常说的基本功，是游戏操作的熟练过程，坚持练习就会掌握的得心应手，但如果运用才是提高游戏水平的关键。

停

停球先从门将说起，在这里提醒广大玩家一点，一定要注意守门员在运动战中接队友直接回传的脚下球，因为这是最容易出现低级失误的时候，最好是接回传球直接利用大脚开球到前场解围。因为即使是最好的门将，停球的能力也是很让人担心的，就算非要停不可，也最好按住L1键，尽量让球停在身边不远的地方。也不要“妄想”让门将停球过人，WE7裁判吹罚的尺度与人们对现实足球规则的理解是有些差异的，任你再有十万分过人的把握，对方利用犯规断球而裁判视而不见，呵呵，后果可想而知。



后位的停球也有需要注意的地方，那就是在后场禁区附近处理迎面而来的高空球，一是落点判断比接地面球困难，二是肯定会有对方前锋的干扰，所以在处理时应该做到：判断落点，保持冷静，灵活处理。通常会出现下面几种情况：

1、对方前锋追赶球，但尚有一段距离，建议最好不停球直传给其他方向无人干扰的队友，或干脆直接大脚开出解围。对于初学者要注意在解围时把握好节奏感，避免出现球尚未到达出脚范围就按○键，导致系统认为你是铲球，那样就麻烦了。

还有个折中的办法就是用射门键解围，对初学的玩家保险系数大一些，但不建议使用，应当强化大脚开球的练习，配合方向，解转时将球踢向身材较高的队员或人数相对优势的地带，反击机会总是会多一些。

2、对方前锋离球比较近，但仍然处于得球劣势的时候，其实这种时候是最难处理的，很可能由于你停接球处理不当，将得球的优势变成对方的优势。这时候大脚解围开球可能会打在对方身体上，传地面球又极可能被对手铲断。这时候如果对方前锋离禁区较远，可以选择直接按×键回传门将；如果回传有危险，则应该考虑选择强制移动，让出球的第一落点，然后回追背身拿球，将对方前锋挡在身后。如果情势所迫必须正面停球，则可以选择R1+对方前锋反方向，利用长距离停球的突然性甩开对方的纠缠，或者L1停球后快速R2+对方前锋反方向，虽然好像有点冒险，但实践证明成功率还是蛮高的，而且能过掉对方前锋，获得球的绝对控制权。

3、在与对方前锋基本相等的得球可能的情况下，如果对弹跳和身高有把握，那就争顶，但这种情况属于传球范畴，暂不讨论。如果没有顶到球的把握，注意千万不要轻意起跳，否则将失去防守重心被轻松过掉。这时候选择退一步是比较明智的方法，向禁区方向退一小步，待对方触球刹那快速上抢，常常可以直接断到对方的停球。注意在这种情况下不要轻易使用铲球，因为这个地带的定位球是最有威胁的。

4、后位接同伴的直传球或门将的地面球时，应当注意首先不要直接停球转身，其次不要随便使用R2停球。失误率低的后位才能组成稳定的后防，在WE中我觉得防守比进攻难度大很多，因为防守时出现的不确定因素非常多，充满了偶然性。接下来简单总结一下各种停球方式在运动战进攻时的运用。

L1停球：大都在对方球员的防守范围内使用，或用于对方禁区内停接球。

R2停球：快速反击中，在空旷位置R2停球＋进攻方向，会加快反击速度。

R1漏球：身后有位置更好的队友，或漏球给队员后迅速插空档形成配合机会。也适用队友底线快速传中（按三下○键）时位置不好的球员。

R1停高球：在原地停接高球时有对方防守队员扑抢时使用，或接挑球过顶转身。亦可在长传转移形成突破后对方守门员快速出击时使用。

传

传球是现代足球最常用的技术动作，WE玩家的手柄通常都会是加速和传球键首先坏掉，足见其在现代足球体系中的重要作用，合理运用传球，对水平的提高起到了至关重要的作用。传球可以分为高空球和地面球，也可分为长传球和短传球，还可以分为传中球、分边球、横传球与回传球，以上这些传球的效果与状况，这些在游戏里都能轻松体现。

WE7里的传球操作有△、○、×、R3等多种方式，实战运用可以说是仁者见仁，智者见智，现在笔者把自己游戏过程中积累的一点心得拿出来显拙，希望大家批评。

我只用一星传球，也从没练习过其他的。我觉得长传分类是游戏设计的鸡肋，原因另文细述。

1、长传时身体要平衡，最

好能面对或侧对传球方向，这样才能保证长传球的准确性和力度。

2、长传前看雷达的闪烁，不要在雷达圆点刚一开始闪烁时马上长传，也不要因为没有闪烁而错过长传的战机，应该分析传球路线与球员跑位的关系，最佳传球时机是传出的球在队友停接后对对方球门的威胁最大。有些玩家认为球员在越位临界位置才是传球的最好时机，其实这是个误区。

3、长传时注意尽量少使用逆足。

4、很多玩家都在问，不同位置底线传中时应怎么选择传中方式，当然首先是看对方防守队员站位，若对方防守队员布防已稳，无明显空档时，笔者将自己成功率最大的传中方式总结如下图。

5、不少玩家认为对方球员快要抢到球时才传是最佳短传时机，其实这是对足球理解的误区。

6、自己半场后位间尽量少使用横传，并且尽可能避免通过中场线的回传球和长距离回传球。

7、边路突破多利用△。

8、对方禁区前若无空档出现，宁带不传。

9、对方禁区内可传可射时最好选择射门。

很多玩家热衷于练习压发式传球，笔者个人认为压发传球难于掌握，具有很强的不确定性，建议初学玩家莫急功近利，还是少用为妙。

	近边线 近底线	近边线距底线 30 米以内	近边线 远底线	近禁区 近底线	近禁区距底线 30 米以内	近禁区 远底线	禁区内 近底线	禁区内 远底线
面对底线	○	○	○	○○○	○○	○○	○○○	○○
面对角旗	○	○	不传	○	○	○○	○	○○○
面对球门	○	○○	○○	○○	○○	×	×	○○
面对远边线	○	不传	不传	○○○	×	△	×	×
背对底线	○	○	L1 +□	×	○○	○	△	○○
面对中圈	○	○○	L1 +○	×	△	○○	△	×

带

带球在PS2上的“WE系列”中得到了大大的加强，WE7较之以前的版本最明显的特点便是突出了细节，强化了个人技术动作的操作。

通过不同的按键组合，WE7中的盘带有多种不同的模式和丰富的过人动作，其对战作用明显，赏心悦目，是游戏制作的一大亮点。

仅用方向键带球，球员转向较灵活，比较好接其他动作，身体能够保持平衡，传球精，射门准。

L1带球：球员触球频率高，控制感最好，适用于突然变向过人前、禁区小空间得球打门时、中场控制调整节奏或等队友前插时等。

R1带球：加速带球，可用于快速反击、利用速度节奏扯乱对方防守、摆脱、内切强抹等时机。

R2带球：配合方向，可作出多种花式带球动作，灵活运用，突破过人效果奇佳，并对过门将非常有用。R2带球时远射非常有力，威胁最大。

R1+R2带球：大趟带球，突进空档、边线强突、倚住对方强行内切时较常用。

渐缓带球：松开方向键，球员会向原方向继续缓慢小步带球直至停下，该带球模式速度慢，控制感佳。利于突然传球，亦可用于控制节奏。

带球中还可穿插马赛回转、双足、脚踏车、滞后趟球等动作，可以说每种动作在实战中都非常实用，如运用得当会使防守队员非常头痛。

但希望玩家注意，带球是过程、手段而非目的，切忌带球盲目或一味追求盘带。

射

射门是WE7个人技术里最难控制的技术动作，操作手感非常微妙，也是同类足球游戏中的优势所在。新作中加入了罗纳尔多的钟摆式假射、多重假射、假射真挑等高难度操作，有些动作在练习模式中刻意去做，都不一定能做的出来，实际对战中更是需要良好的手感并要掌握熟练的操作要领。

在玩家自发组织的联赛发展的过程中，出现过近角好进球还是远角好进球的争议，也有讨论过高弧度与低弧度哪种更具操作性，通过我们地区第一届实况联赛的432个进球，现将部分不是很明确的进球规律和一点心得在大家面前罗列一下，请大家探讨。

1、射门时观察门将站位，近角远角是次要的。

2、禁区内射门宁轻勿重。

3、远射尽量使用利足，原地远射不如跑动中有危胁。

4、在禁区附近，有时间调整，尽量调整后打门。

5、不停球直接打门要稍加力。

6、控制力度、方向时要注意不可优柔寡断。

7、小角度打空门或远距离打空门，不加方向效果甚佳。

8、头球攻门时合理利用强制移动，可大大提高进球率。

9、稍过中场靠近边路的地带有很高的“雷兽射球”命中率。

（本文作者系Player_Station 玩家俱乐部会员，西安实况足球俱乐部联赛委员会委员。）

虹色的青春

文：zacory

第七章

"滴零零零零——"

闹钟铃声将我从美梦中强行叫了起来，我打了个呵欠，懒洋洋地从被窝里伸出一只手按住了闹钟。才8点35分嘛，真是的，星期天又不用去学校，我昨晚怎么会把闹钟设定在这个时间呢？

再睡一会儿吧。我翻了个身，准备再度进入梦乡。

"明天早上九点钟，在运动品专卖店前的站牌下见面吧，怎么样？"

一个声音突然从我的脑海中响起。

等一下！

我猛地踢开被子坐了起来，迅速拿过闹钟一看。

8:35。

不对呀，昨晚我明明设定的是7:00，不会是老妈想让我多睡一会儿而给我改了时间了吧？老妈，你害死我了！今天可是你儿子的重要日子啊！！

我一阵风似的迅速穿好衣服，仅用五分钟便完成了洗脸刷牙等一系列工作，连饭都没顾得上吃就推开门冲了出去。此时，时钟的指针已指向了8:50分。

集合的地点离我家不算太远，步行大概需要30分钟。本来我已打定主意坐出租车去，可是……

为什么一大早就会塞车呢？！交通局是干什么吃的！

我气喘吁吁地跑在路上，不住小声咒骂着日本的各个管理阶层。路旁的行人向我投来纷纷好奇的目光，可现在我已经没时间跟他们罗嗦了。

当我跑到等在体育用品店前的虹野面前时，已经是9:05分了。

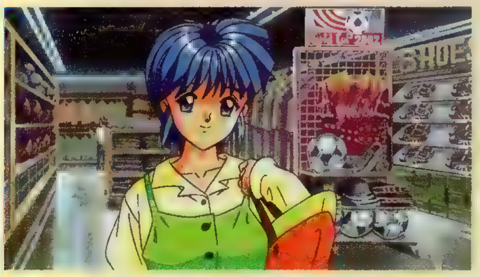
"……抱、抱歉，闹……闹钟的时间不小心调错了。"我喘着粗气向她道歉。

"没什么，我也刚来。先休息一下吧，你好像很累的样子。"

我逐渐让呼吸平稳了下来，这才抬起头仔细打量虹野。

草绿色的吊带连衣裙，浅黄色的衬衫，左肩上挎着一个棕色的小包。虽然并不是什么太特别的搭配，街上也经常可以看到如此穿着的女孩走过。但是，一旦是虹野穿上这样的衣服，便显得如此清新和充满了活力。毕竟，花篮虽然漂亮，但真正美丽的还是鲜花本身啊。

她注视到了我的视线，低头看了一眼自己的衣服，笑着问道："好看吗？"



"嗯，很适合虹野同学呢。"

"是吗？谢谢。我常常怀疑自己没有挑衣服的眼光呢。"她紧了一下挎包，说，"那么，我们进去吧。"

一进店门，虹野便径直去找负责人，好像是在来之前已经先打电话说清了来意。按照她的意思，我并没有陪她进去，而是在店里无聊地东张西望。

因为是全国知名的连锁店，里面的体育用品非常齐全，左方柜台上摆放着各式各样的足球，其中更有一些是珍贵的球星签名球。后面的衣架上还有AC米兰、皇马等知名球队的球衣。而我的目光，最后落在了球鞋专柜上。

smart strike，这是我穿着的球鞋品牌。虽然型号已经很久了，但既便宜而且也很适合我。昨天晚上练习回去后发现鞋底快掉了，所以我想趁今天再买一双新的。不过，围着柜台转了好几圈我都没有发现这个牌子。也许，确实是旧了一些吧。

"在看什么呢？"不知何时出来的虹野轻轻拍了我一下，问道。

"没什么，陪伴我多年的球鞋快要寿归正 了，想买一双新的穿。"我直起腰回答道。

"还没想好买哪个牌子吗？"

"不。"我摇了摇头，"我在找smart strike，就是我一直穿的那种。"

"有什么特殊意义吗？"

"啊，不。也没什么，只不过是穿着一直很舒服。而且和它相处了这么久，总有点儿感情的吧。不过是旧型号，现在大概已经没卖的了。"

"smart strike……"她小声重复着。

"对了，虹野同学，事情办得怎么样了？"

"啊，已经办妥了。"她跑到柜台前拿过一个提包，走回来递给我。"帮我拿一下这个可以吗，安藤君。"

"当然。"

我接过提包。很意外的是它并不算沉，即使对于女孩子而言，拿着这个包也应该很轻松。那为什么……

"虹野同学，要拿的东西就只有这个吗？"我向她提出了疑问。

"嗯，没错。"

"奇怪了，当初你不是对秋穗说东西很多吗？我还专门为此而锻炼过呢。"

"啊……"听到这个问题后，她似乎显得有些慌乱，"因、因为……啊，对了！因为那之后我和老板打过电话，他说会让人把一部分东西送到学校，所以我们要拿的东西就少了。这样不是更好吗？"

"这样啊……那剩下的就是明天把这个拿到学校吧。"

"嗯。"

"既然这样……"我深吸了一口气，想要尽量掩饰住自己的紧张，但效果好像并不怎么样。"……那个……呃……虹野同学接下来还有什么事要办吗？"

"不，没有了……"

"那、那么……"我紧张得几乎快要窒息了，额头渗出一滴滴的汗珠，心跳也越发加速了。"我、我直到晚上也都没有什么事情，既然好不容易出来一次。所以……我是说……"

怎么回事，昨天晚上不是已经练习过好多遍了吗？你也太没用了吧！

我在心中拼命骂着自己。

"请不要误会，我、我并没有其他什么意思……"我停顿了一下，咬咬牙正视着她说道："我的意思是，既然没什么事，我们去别的地方玩一下好吗？"

"好啊。"

"是吗，那就没办法了……"我沮丧地摇了摇头。算了，反正早知道她会拒绝我，也不会那么伤心啦。

嗯嗯嗯嗯嗯————？等、等一下！刚才虹野说的好像是……

我猛地抬头看向她，一脸不敢相信的样子。

她微笑着看着我，一字一顿的说道："我、是、说、'好～啊'。"

没、没听错！我兴奋得几乎想朝着天空大叫一声。

"那么，去哪里呢？"虹野问道。

"唔？"

糟了，昨天晚上只顾着排练怎么提出邀请，完全忘记还有该到哪儿玩这回事了！

"那个，就由虹野同学你来决定吧。"

"我？总之，先出去再说吧。啊，对了。"虹野从我手中拿过提包，走到柜台前和营业员说了些什么后将包递给了他，然后走回来告诉我："我把东西交给店里托管一下。好了，现在走吧。"

我们走出了体育用品店。

就这样，本人的第一次正式约会开始了！

"这件衣服怎么样？"

虹野拿起一件粉红条格的上衣比在身上，看着我问道。

"嗯，很不错啊。"我冒充着内行的样子回答道。

"是吗？"她好像有些怀疑，又将衣服放回到衣架上，"我对于挑衣服还是没什么自信呢。"

正如各位所见，本人首次约会的第一站，是这家名为"Bella Notte"的服装店。

在街上闲逛的时候，虹野偶然提到了这家商店，于是我便提议现在去逛逛。虽然她害怕我会觉得陪女孩子逛商店很无聊，但是……我确实对虹野喜欢什么样的衣服很感兴趣。就这样，我们来到了这里。

店面并不能算是特别大，但收拾得却十分整齐，四季的服装分别按照不同的款式摆放着。但最吸引顾客目光的，应该是商店的月亮标志前用玻璃围起的那件白色婚纱。

"很漂亮啊。"虹野也注意到了，发出由衷的赞叹声。

"可是，会有人来服装店买婚纱吗？"

"可能是样品吧。不过，还真的是漂亮啊。"

有人说身着婚纱走入教堂是所有女孩子最大的梦想，这句话应该没说错吧。尤其是当我看到虹野一脸憧憬的神情后，更是坚信了这一点。

"虹野同学，试穿一次怎么样？"我试着问道。

"我吗？怎么可以，很不好意思的……"

她一边说着一边仍依依不舍地看着婚纱。唉，其实我很想看到虹野穿婚纱的样子啊……

"欢迎光临！"一个奇怪的声音从我的身后传来。

我回头一看，差点吓得倒退到衣架上。

染成红色并扎着马尾的头发，玻璃瓶底似的眼睛，肥

肥胖胖的身躯，挂满全身各处的珠宝首饰……一位看起来至少有五六十岁的女士就以这个样子站在我的面前。

欧巴桑，品位太差了吧……

“你好。”虹野有礼貌的点头向她问候。

“哦活活活……欢迎两位光临我的‘Bella Notte’！”在发出传说中的三段笑后，欧巴桑店长的话匣子就停不下来了。

“怎么样？这里的好衣服有很多吧？两位喜欢什么样的衣服呢？今年流行的是绿色。对，就像这位小姐穿的这件，真是太棒了！我的衣服，喏，也是非常漂亮的绿色。哦呵呵呵呵呵呵……”

喂喂。不要把你和虹野相提并论好吗？我没好气地在心底说道。不过虹野还是礼貌地为她的赞美表示了谢意。

“那么，今天是来挑什么样的衣服呢？收集各种各样不同颜色的衣服放在一起，是本店的一大特色哟。不是我自夸，凭我那敏锐的感觉，一定能找出最适合小姐你的颜色！啊，这件怎么样？”她从衣架上拿起一件浅蓝色的休闲装，自我陶醉道：“啊——，和小姐您实在是相衬啊！小姐的身材太好了，所以穿什么都一定很合适的！先生也一定这样认为吧！”

“……嗯。”

……总算说了句中听的话。

我抓住她停止说话的这个空档，赶忙指着那边的婚纱问道：“那边的……是婚纱吧？”

“啊！眼光真是太棒了！”她高兴地喊道，“那件婚纱可是前些天刚做出来的最新作品啊。……但因为是试作品，所以不卖。可我实在是想让大家欣赏它的美丽，所以才装饰在那里的。”

“哦，非卖品吗，这么说也不允许试穿了……”我遗憾地自言自语道。

她看了看我，又看了看虹野，突然笑了起来，对虹野说道：“小姐也一定想要穿一下这件婚纱吧？嗯嗯，我能理解！婚纱可是全体女性憧憬的服装啊。明白了明白了！”

“唔！我……”虹野想说些什么，但又被她打断了。

“据我观察，小姐您的身材真的很棒。穿上那件婚纱的话，一定很适合小姐你的。同样，那件婚纱也是很特别的。所以除非是对服装的感觉很好的人，否则我不会把这件婚纱轻易让她穿的。”

她皱起眉头，手放在下巴上陷入了思索中。

虹野赶紧说道：“那个，我是无所谓的啦……”

“啊，对了！”欧巴桑好像想出了什么点子，高兴地拍了一下掌，说：“这样吧，我们就来做个测试。如果证明你们对服装的感觉很好，那我就允许小姐您试穿那件婚纱。”她将头转向我，“那边的男生，你也来帮忙。在这间店里的衣服，如果你们能挑选出最棒的组合。那我就很乐意地让这位小姐试穿那件婚纱。”

“真的吗？”我有些心动了。

“请等一下。”虹野连忙把我拉到一边，小声说道：“安藤君，你不会是真的想答应吧。”

“怎么，虹野同学你不想穿吗？”

“也不是啦。”虹野有些腼腆地说道，“怪不好意思的。”

“没有这回事！”我努力想说服她，“这个机会可是千载难逢啊。”

她的态度也有些松动了，说：“可是，必须要挑出让她满意的服装组合才行。我对自己的眼光没有自信……”

“放心好了。”我拍着自己的胸口向她保证，“交给我来办吧。”

粉红色的休闲上衣，绿色的长裙，纯白色的围巾。

哈哈，看来我的眼光很不错嘛！多亏那天闲着无聊时翻了一下好雄带来的流行服装杂志，虽然只匆匆看了几眼，但这套搭配给我留下的印象非常深刻，没想到今天能派上大用场。等一下，这岂不是说我和欧巴桑属于一个等级的了吗？

算了。我摇了摇头，想把不爽的念头从脑中驱散。不过，虹野已经进去快十分钟了，怎么还不出来呢？

正在这时，更衣室的门打开了。欧巴桑先走了出来，向门里招了招手，似乎是示意虹野快些出来。

门里的脚步声越来越近了。我屏住了呼吸，心情不知为何变得异常慌张。

脚步声在门口停住了。

出现在我面前的——是女神……

我无法用世间的任何语言来描述现在正站在我面前的这位少女的美丽，因为没有语言能描绘出那种圣洁的美丽。我的呼吸完全停滞了，只能够呆呆地看着她。如果不是掐自己大腿感觉到的痛，我真的会认为自己身在梦中，不，是天堂！在我面前，身披洁白婚纱，手中捧着一束鲜花的女神脸颊微红地看着我，露出略带羞涩的微笑。

“这样……是不是很怪……”她注意到我瞠目结舌的样子，低下头不好意思地轻声问道。

“……”

“果然……我还是不太适合呢。”

“不不！”从梦境中惊醒的我连忙摇头否认她的想法，“我都看得呆了……真的，很漂亮呢……”

“呃。谢，谢谢。但是总觉得还是很不好意思。可以换回来了吗？”

“啊啊，当然可以。”

虹野回到了更衣室，而我的心情却怎样也平静不下来，心一直在怦怦地跳个不停。真希望有一天虹野会穿着这件衣服出现在我身边啊……

当虹野换回衣服，我们准备走出服装店时，欧巴桑叫住了我们。

“啊，要走了吗？小姐，你带来的这位先生的眼光真是太棒了。怎么样？买下刚才他为你挑的那套衣服吧，你穿着它真是太完美了！”她把头转向我，说：“能从几千种服装里找到这样的搭配，真是太了不起了！请你一定买下！”

“……知道了，给我吧。”

“安藤君！”虹野吃惊的看着我。

欧巴桑一溜烟地跑去拿衣服了，虹野转过头来看着我，说：“那个……我来付钱吧。”

“没关系的。”我摇了摇头。

“不行啊！”虹野着急地轻轻拉了一下我的衣服，“怎么能让你花钱呢！”

“听我说，沙希。”我看着她的眼睛，认真地说道：“拜托，收下它吧。作为今天的纪念……好吗？”

她有些吃惊地看着我，然后满脸通红地慢慢地低下头去，点了点头。

“真的……可以吗？”她的声音小得几乎让我听不见。

“不用放在心上的。当然，如果你喜欢别的的话……”

“不会的！”她连忙否认，偷偷看了我一眼，又赶忙低下了头，声音更加小了，“因为，是你替我选的……”

“虹野同学……”

长时间的沉默。时间好像在我们的空间内完全停止了。打破这种浪漫局面的，是不识趣地拿着衣服过来的欧巴桑。

付过钱后，我看了看自己的钱包。

嗯——这个月手头吃紧啦。向好雄借一点吧。不过虹野看上去很高兴的样子，那就可以了。

我把衣服递给虹野，她接过来后向我俏皮地吐了吐舌尖。

“谢谢。刚才，真是有些害羞呢。”

“刚才？是说穿婚纱时吗？”

“嗯。”

“可是真的很适合虹野你呢。”

“……真的……好看吗……”

“嗯！”我肯定的点了点头，“下次见面时，我也穿着西服站在旁边吧。”

“唔？”

“啊，没什么没什么……”我连忙摆手。糟糕，怎么把心里想的说出来了。“那么，差不多该走了吧。”

在向店门走去的途中，她突然靠近我，眨着眼睛说道：“刚才，安藤君第一次称呼我的名字呢……”

“唔？”我一时没有反应过来。

“就是刚才坚持要送衣服给我时呀，忘了吗？”

“……不。”我想起来了，那时因为过于激动，一不小心就脱口而出，称呼虹野为“沙希”了。“对不起……”

“不需要道歉啊。”她笑着说道，“我也觉得以前的称呼很别扭。你刚才那样称呼，我比较喜欢呢。不过……”她推开店门，走出去后回身面对着还在店里的我，笑着说：“只有你一个人叫就太不公平了。以后，我可要称呼你为‘佑己君’喽。”

她蹦蹦跳跳地向远方走去，而我，却呆呆地站在店里。

“沙希……”我看着玻璃对面已不存在的对象，喃喃地说道。

“快走啊，佑己君。”她的声音从外面传来。

我推开店门走了出去。口中仍不住小声念着那个名字。

"沙希……"

沙希、沙希、沙希、沙希、沙希……………………………

接下来，沙希提议去看电影。记得在去游乐园的时候曾听她说过自己喜欢SF及动作性强的影片，于是我便选择了一部名为《Police Nauts》的科幻片。

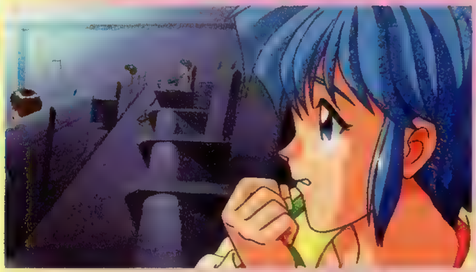
影片的大体意思是：一次"太空行走实验"的意外失败使警察乔纳森在宇宙中漂流了25年，但这对他来说就像是一瞬间一样。当他归来后，妻子罗莉已嫁给他人，昔日的挚友艾度也已年华老去。物是人非的痛苦几乎打垮了他。然而，有一天罗莉突然出现在他面前，随后又惨遭杀害。于是，乔纳森开始了复仇。

应该说影片拍得还是不错的，尤其对人物的内心情感处理得很细腻。导演好像很有名，叫小岛秀夫还是什么东西来着？不过我对这类影片并没有太大的兴趣，倒是沙希很投入的样子，随着剧情的发展时而开心时而紧张。比起看电影，我将更多的目光还是投向了她，到后来基本上就没有看过屏幕一眼，直到影片结束退场时才回过神来。

走出电影院，沙希兴奋地和我不住谈论影片中的情节，而完全没有留意细节的我，也只能绞尽脑汁苦苦敷衍，好不容易才熬过了这一关。

此刻已经是下午三点了，对于只在影院里吃了些爆米花的我们来说寻找一家餐厅便成了当务之急。沙希向我推荐了附近的一家咖啡店，并称那是她和母亲经常去的地方。于是，在几分钟的步行后，我们在咖啡店里坐了下来。

店里的人不算特别多，显得有些冷清。但店里的陈设却很有韵味，给人一种幽静安宁的感觉。餐桌上摆放着一个插了几朵花的花瓶，淡淡的清香让人感到很舒服。



"沙希想吃些什么呢？"我问道。

"嗯……"她拿起菜单看了起来，过了一会儿回答道："我就要个巧克力冰激凌吧。你呢？"

"那么，我也一样吧。唔，这是什么东西？"我从菜单上发现了一个奇怪的菜名——店长特选。

好奇心的驱使下，我点了这个菜。当服务员离开后，我发现沙希斜着头在看些什么。我顺着她的目光看去，看到的是店另一边一对好像是热恋中的男女。

"那边的两个人，在说话的时候也一直在注视着对方啊。"我小声对她说道。

"嗯。"她点了点头，羡慕地说道："有恋人的感觉……真好……"

"是啊。"我应和道。

她回过头来，单手托着下巴看着我说道："我也想谈一次像那样的恋爱啊……"

"沙希的话，一定能找到好恋人的。我保证！"

我……应该能成为一个好恋人吧。嗯嗯，一定会的！肯定没错！

"是吗？"她的表情好像有些失望，"如果真是的话那

就好了……"

这时，服务员将我们点的东西送了上来。

店长特选，还真是没有见过的东西啊。奇形怪状的外表，看上去有些软，又有些硬。入口之后的感觉有点甜，又有点辣，又有点酸。总之就是一言难尽了，真不知道是怎么做出来的。

"感觉怎样？好吃吗？"沙希好奇地问道。

"奇怪的食物……不过味道还不错呢。沙希想尝一点吗？"

"嗯！那么，就吃一小口吧。"

她用勺子轻轻盛了一点，慢慢放入口中。

"如何？"我问道。

"唔……以前没有尝过的滋味呢。"不知怎地，沙希忽然看着我笑了起来，让我有些摸不着头脑。隔了半晌，她笑着说道："不过，佑己君你以前就对奇怪的食物好奇呢。还记得去年秋天吃银杏的事情吗？"

哦，想起来了。在我们训练的场地周围长满了银杏树，每到秋天大家都会拣银杏来吃。去年我突发奇想，按照某本旧书中所介绍的方法用奇怪的佐料将银杏重新包装了一下再吃。因为当时尝起来味道很好，所以几乎全体队友都过来抢着吃，就连好雄在听说后也特意跑了过来。结果第二天大家都开始腹泻，一直隔了三天才可以继续训练。当时为了这件事我可挨了教练一顿臭骂呢。

"……那件事啊。"我不好意思地摸了摸后脑勺，"是书上说得不对嘛。"

"当时早乙女君可是很可怜呢，因为那时就数他吃得最多。"

"哼，嘴馋的家伙不需要可怜。"

此后，我们就一直在咖啡店坐着聊天。从我谈到她再谈到球队和童年以及对未来的想法。几个小时过去了，可平时在课堂上一节课都坐不住的我却完全不想离开座位。当谈到开心的地方时，沙希抿着嘴笑的样子让我几乎都看得痴了。如果可能的话，真想时间就此静止住，整个世界只剩下我和她两人。但可惜，不知不觉中天已近黄昏，该是回家的时候了。

我俩走出咖啡店，并从体育用品店里取回托管的东西后，向着车站走去。

"……差不多，是要去练习的时间了……"我看了看天色，说道。

"是啊……啊，佑己君，看那辆车！"

我顺着她手指的方向看去，是一辆公共汽车，车身上印着"光辉中央公园直通车"的字样。

"没想到从这里也有直通车了啊，我还一直以为没有呢。"沙希遗憾地说道，"今天……太晚了。佑己君，下次一起去吧。"

"现在去吧，如果沙希喜欢的话。就去一小会儿，怎么样？"我还是不想今天的约会就到此结束，于是提议道。

"呃！……但是，练习的时间会迟的。"

"沙希，不方便吗？"我小心地问道。

"我？我是没什么关系……"她看了我一眼，低下头小声说道，"其实，我也想和佑己君在一起多待一会儿……"

等一下，这句话是什么意思？

我刚想追问，她却好像要转移话题似的急忙喊道："啊，车子要出发了！我们快点走吧！"

在走过去上车的这几步路上，我偷偷看了沙希几眼，她似乎是有所发觉，但好像有意回避我的目光似的将头转向一边。

"其实，我也想和佑己君在一起多待一会儿……"

这句话究竟是什么意思呢？难道说……

不要痴心妄想了！我用拳头轻轻敲了几下前额，想将杂念从脑中驱除出去。但是，心情却怎么也无法平静下来……

天边上还燃烧着一片桔红色的晚霞。树木、道路，湖水，中央公园的一切都被镀上了一层柔和的金色。

"好美的夕阳，虽然那时在观览车里看时也很漂亮，可在这种环境下看感觉又不一样了。如果把衣服带来的话，也可以在这里练习呢。"她指着宽敞的草地说道，"这里地方很大，踢起球来的感觉一定很好。对了，下次休息日的时候在这里练习吧！"

我并没有回应他，而是低头在想某些事情。

"怎么了，佑己君？"

"没什么，刚才突然想起了秋穗说的话。"

"唔？"

"她说沙希你啊，总是为了别人这么努力地做事。听到这句话后，我突然想到了发生在自己身上的事。就算我成为了正选，也不会对沙希有什么好处。可尽管这样，你还是把这当作是自己的事一样鼓励我，一直为我加油……"

"难道说，我给你……添麻烦了？"她担心地问道。

"不不，完全没有！我很高兴。只是……"我摇了摇头，不好意思的说道："只是沙希为我做了这么多，我却还是没有什么可以回报你的，总觉得十分过意不去……"

"这种小事就别放在心上了，因为我只是自己想做而去做的。而且我也从你这里……得到了许多珍贵的东西……"

嗯？什么意思？

她轻盈地跳过了路旁的一节台阶，转过身来面对着我，落日的余晖轻柔地洒在她的身上。

"那时也是如此啊。去年运动会的最后，也和今天差不多是黄昏时分了……"她看着夕阳，慢慢地说道："那次运动会的时候，你是接力赛的选手对吧？而且是主力，很被看好呢。"

"啊，我正想问你这件事！沙希不是说和劝我入队有关吗？"

"看来真的不记得了呢。不过，我却不会忘记的……那时你因为跌倒擦破了膝盖所以很痛吧，如果是一般人的话早就退出了。可是你一直坚持到了最后，并且让自己的班级取得了优胜……"

"为什么沙希连这种事情也记得……"

"还真是忘恩负义啊。"她向我吐了吐舌尖，笑着问道："那时候，为你治疗脚伤的，是·谁·啊？"

我一惊，脱口而出。

"难道说……"

"嗯。"她点了点头，"因为我是运动会的实行委员啊。不记得了吗？"

傻瓜！我在心中暗暗骂着自己。当时我是怎么搞的？！

"当时我问你，要带着伤跑吗？你叫我对受伤的事保密，因为你不想把这种事当成失败的借口。我那时候正好遇到了一点心烦的事，所以有点灰心丧气的。但是，看到了你带着伤仍全力奔跑在跑道上的身影，我真的十分感动，也对自己说，要像你一样努力啊……"

"还有这次的事也是一样。尽全力练球的你，一直能让我能打起精神来。"

"哈，哈哈。"我摸着头不好意思的说道："但，但是，沙希没有精神的时候，我可是一次也没有看到过哦。"

"啊，好过分哦！"沙希撅起了嘴，假装生气的嗔道，"我也不是一直都会很有精神的嘛。但是……"她的声音突然变得小了，"如果被看到的话，那……也一定是在你的面

前……”

“沙希……”

“该说谢谢的应该是我才对。谢谢你，佑己君，让我能够充满活力地面对每一天……”

我没有说话，应该说是我不知道在这种场合下究竟该说什么才好。她静静地看着我，也并没有再说话的意思。

我喜欢你，沙希。

我突然想说出这句话，大声地说出来。不知多少次了，在梦中，在独处时，我曾向着并不存在于自己身前的幻象曾无数次的练习这普普通通的几个字。表白的念头无时无刻不出现在我的脑海中，但每次见到她时，勇气便会立即离我远去。看到她为球场上奔跑着的身影认真加油的表情后，我在心底里默默地告诉自己，“这样就好，我只要这样就满足了……”

但我错了！我无法欺骗自己的心意。就是现在，我想让整个世界听到自己的宣言！我喜欢沙希，比这世上的任何人都喜欢！

“沙希，有句话我一直想对你说……

我面对着她，勇敢地正视着她的眼睛。奇怪的是，心底里竟感觉不到一丝紧张与恐惧。

她什么也没有说，只是略显紧张地看着我前方的地面。不知是不是我的错觉，她的身体好像有一丝丝颤抖。

“我……”

夕阳将我们两人的影子拉得长长的，时间好像停滞住了。我深吸了一口气，平静地想要说出那句在梦中说了千万遍的话。

“我喜……”

“小心！”

沙希的这句提醒已经晚了，某种不明飞行物以暗器破空之势呼啸而来结结实实的准确击中我的头部。

“好痛！”我捂着脑袋气恼地回头寻找暗器，只见一个足球正在地上滚动，不远处，几个小男孩正怯生生地看着这边，一副想过来又不敢过来的样子。

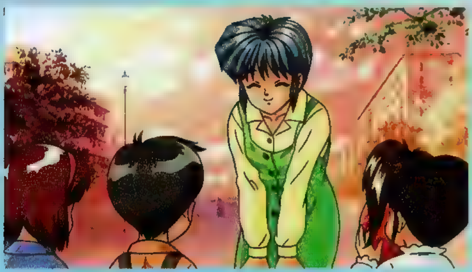
“没事吧？”沙希关切地问道。

“倒是没什么大不了的……”

“是你们的吗？”她从地上拾起球，笑着问小孩们。

几个孩子对望了一下，点了点头。

“接好了！”她将球扔了过去，接着问道，“我们可以加入吗？”



“可以啊……”

“怎么样，佑己君一起去活动一下吧。”她把挎包放在路边的长椅上，轻轻跺了跺脚，“好久没有真正踢球了，不知水平下降了多少。不过……”她吐了一下舌尖，笑着说道：“本来就踢得不好呢。”

在踢了将近半小时的球后，我和沙希乘坐公共汽车离开了中央公园。不知是不是玩得太累的缘故，她一上车就睡着了，并且不经意地倚在了我的肩膀上。我没有动，只是静静地看着睡着的她的那种安详的神情。

虽然刚才因为小孩的打扰没有能够告白，可我当时却隐约有松了一口气的感觉，大概现在还不是最佳时机吧，我这样告诉自己。但现在，我想的并不是这个……

我，究竟能为这位女孩做些什么呢？

虽然她认为是我给了她力量，但我知道，她为我付出的实在是太多了。就算是只有她为我做的十分之一也好，但究竟怎么做才能报答她呢？

“谢谢你，佑己君，一直赐给我力量。”

她在中央公园的话语又在我的脑海里回响。一直只是在接受的我，却让她说了这样的话。虽然不知道这是真心的感觉，还是她在安慰我。但是，如果……如果我一直尽全力去做，只有一点，哪怕只有一点才好，如果能够报答她的话。那我一定会拼命去努力的……

在回家换好衣服赶到神社练习了大概二十分钟后，沙希也换好衣服来了。这时我停止了练习，和她坐下闲谈了起来。

“沙希很喜欢料理吧。从什么时候开始自己做的呢？”

“这个啊……”她想了一下，回答道，“如果记的没错的话，应该是小学的时候吧。嗯，我想应该是那时开始的。”

“帮妈妈做饭吗？”

“不是的啦。”她笑了起来，“还记得我在游乐园曾跟你提到的那个小学时喜欢的男孩子的事吗？”

好像是有这回事，怎么，沙希是为他做的第一份料理吗？真是一件不爽的事。

“是那个初恋的‘白马王子’吗？”

“是不是初恋我不知道，但是……那个男孩子是练棒球的。虽然他对棒球不是很拿手，但是每天都一直拼命的练习。所以，我总想为他做些什么。可我对运动不是很在行，又不能陪他练棒球。那时我就一直在想该怎么办好，后来偶然从朋友那里听到，那个男孩子喜欢吃章鱼肠的事，所以后来就瞒着妈妈，在练习比赛的时候做了便当去给他加油。嘻嘻……第一次拿菜刀什么的，做完之后手指上贴满了橡皮膏呢。”

她伸出手指递到我的面前让我看，还好没落下疤痕。

“那么，后来呢？”

“然后呢，我鼓起勇气交给那个男孩子，他却说‘我不要这种东西！’而不想收下。我急得都哭出来了，一边哭着一边说‘人家好容易才做出来的章鱼肠，你怎么能这样……’。结果他说‘真没办法，好吧，待会儿我会吃的！’。因为不知做的究竟好吃还是不好吃，所以那天晚上我就一直没有睡着……”

“结果呢……”她抬头看着天空中的星星，脸上洋溢着幸福的神情。“第二天，那个男孩子把饭盒还来了。在还给我的时候，那个男孩子说‘很好吃，可是……’”

“可是……”

“‘章鱼的脚，不是六只的……’”

她顿了一下，接着我们两人都笑了起来。

笑声过后，她望着远方慢慢说道：“真怀念啊……”

“有些嫉妒他呢。”我说道。

“呃？”沙希诧异地看着我。

“我说，有些嫉妒他呢。”

“啊，这都是以前的事了。”她连忙摆手，脸一下子红了。隔了一会儿，她慢慢低下头，幽幽地说道：“现在的话……”

“唔？”

“不，没什么……”

“……章鱼肠，我也很想尝尝啊。”

“嗯，当然可以。那种东西，我随时都可以做给你吃啊。”

“我只要六只脚的哟。”我用两只手比划了一只六脚章鱼的形状，开玩笑的说道。

“知道了。”她笑着答应道。

“好了！”我将围在颈上的毛巾拿下，站了起来。“休息时间到此结束，练习再度开始！”

“聊了那么长时间，被风一吹不觉得冷吗？”

“没什么大不了的，那么……”

“开始！”

我们两人的喊声在星空下回响。

第八章

昨天下午还真是很头疼呢。为了帮助学校中的大美女镜魅罗躲避亲卫队的跟随，我被那些镜小姐的Fans部队盘问了半天。连训练都迟到了，还被教练臭骂了一顿。倒霉啊……

不过古语说得好。怎么说的来着？忘了……反正就是福祸难料之类的意思吧。在夜练时，沙希偶然提到了伊集院家里新开设的运动中心，并想和我一起去看一看。虽然她的理由是“在球队训练时也许可以派得上用场”，不过，反正我是把它又当作两人的第二次约会了！

所以……

现在是4月29日上午9时7分，天空晴朗，阳光明媚。而我，正望着伊集院家的新运动中心发呆。

虽然早知道以伊集院家里超强的财力所造出的运动中心肯定与众不同，可、可这也太大太豪华了吧！虽然无法全面测量，但根据我的目测这个运动中心至少顶得上七个国立竞技场！外部的雕塑及装饰体现出庄重的巴罗克风格，整个天顶都用透明的玻璃罩住，在阳光的照射下反射出耀眼的光芒。

约好了今天9点在这儿碰面的，沙希还没有到，不会是出什么事了吧？

还没等我有时间担心，不远处便传来了她的声音。

“对不起……”

她一路小跑到我的面前，调整了一下呼吸后，抱歉地说道：“对……对不起，我迟到了……”

“没什么，我也是刚到。那么……”我看了看表，“我们进去吧。”

一进入口大厅，我就被眼前的奢华景象吓了一跳。纯金的古希腊健美雕像耸立在大厅正中央，给人以一种奇怪的压迫感；地板好像是用特殊材料制成的，人影在上面清晰可见，让我几乎都不敢挪动脚步；入口前的电子指示板上显示了运动中心的所有项目设施。有棒球练习场、足球练习场，反正是你能想到的它全都包括了，最后，我的目光不安分地定在了三个字上。

游泳池……

穿着泳装的沙希……

啊啊，不行了！光是想就快要出鼻血了。所幸沙希没有发现我的异样，手指抵在下嘴唇上自言自语道：“先到哪里去呢？”

“哈哈哈哈……喂，你们！”

讨厌的声音响起。虽然知道来这种地方大半会碰见他，我也提前做好了心理准备，但听到这种声音还真是感觉不爽啊！

我不情愿地回头，映入眼中的是伊集院丽的身影。

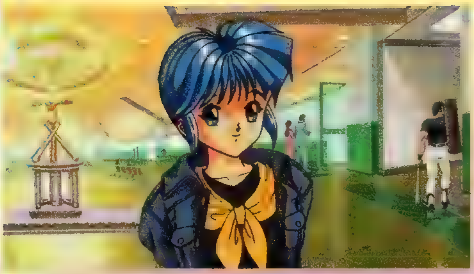
伊集院丽，世界级大富豪伊集院财团未来的继承者，光辉学园的理事长之孙，相貌英俊超绝美形高傲不逊爱挖苦人，每年情人节收到的巧克力都会以卡车来搬运的光辉学园女生超级偶像。当然，也是像我和好雄这样收不到几块巧克力的不受欢迎者的仇敌。

“啊，伊集院君，早上好。”

沙希向他打了个招呼，他点了点头表示回应，扭头问我道：“怎么一副苦瓜脸的样子，快死了吗？”

这个混帐，我没好气地回答道：“没什么，只是奇怪你怎么会在这里。”

“这里原本就是作为我私人运动中心而建立的，我在这里有什么不可思议的吗？本来呢，这里不是像你们这样的庶民可以进来的场所，但慈悲为怀的我实在不忍心看见你们在那些像狗窝一样小的地方运动。所以就特地把我的私人运动俱乐部向你们这些庶民开放了。至于钱的问题不用担心，所有设施全部免费，我本来就没有想过向你们这样的穷人要钱，所以就不用想什么，尽情流汗吧。那么，我



就失陪了。对了，好好见识一下真正的运动应该是什么样子的吧。哈哈哈哈……"

他大笑着飘然离去，却把我气得一肚子火没地方发泄。烂人，总有一天会收拾你！

"嘻嘻，伊集院君真是个有趣的人呢。"沙希抿着嘴笑着说道。

那种样子，叫做有趣吗……

经过商量，我和沙希决定先到足球练习场去。伊集院这个家伙竟然完全按照国立竞技场正常比例建造了球场，甚至还把天顶处布置成蓝天白云的样子，还真是钱多了没处花啊。

大体上来说，这里的训练内容与球队平日练习的并没有太大的区别。这也难怪，因为光辉学园的训练设施与器材本来就是全国一流的。我在练习场上小试牛刀，任意球训练便直逼最高等级，周围的人在惊异地看着我后都报以热烈的掌声。嗯，这种感觉还真是很舒服啊！

大概练习了两个小时吧，我和沙希走出了训练场。因为记得沙希也很喜欢棒球，于是我便提议去棒球练习场看一下，她看上去也很乐意去的样子。

在选择练习方式的入口处，我看见往日熟悉的景象，不由得发出了感慨。

"棒球练习场，真的是很久没来了啊……"

"啊，对了。佑己君以前是少年队四棒的主力呢！"

"已经是很久以前的事了。"

沙希环顾了一下四周，问道："这么多打击场，应该选哪个才好呢？"

我粗粗扫了一眼，指着右手旁第三个打击场入口前的说明，说："唔……这个打击场。变化球，时速130公里，左手打击。就选这个怎么样？"

"什么？那个是……"沙希一脸的迷惑。

"打击场发球的速度。首先要选择自己适合的球的类型和速度。时速70公里算是比较慢的，但是时速130公里之类的话几乎可以说是职业等级了。接下来就是选择直球或者变化球，然后左边和右边分别表示你是用右手还是用左手打击。"

"……嗯，原来如此……"

"怎么样，沙希，试试打一下吧？"

"我？"她一个劲地摇头，"不行，我是专门加油的嘛。"

"不要紧的。这样吧，我们选择最慢的地方就行了。"

"可是……"

"试一试嘛，很有趣的。不尝试一下就认输，这可不像沙希你啊。"

"嗯……"她沉吟了一下，好像有些动心了。"那么……你指导我打怎么样？"

"指导？当然可以啊！"

"知道了。"她高兴地点了点头，"那么我就试试吧，佑己君帮我选好吗？"

我又仔细看了一下各个打击场的说明，选中了最简单的一个。

"嗯……这个打击场吧。直球，时速70公里，右手。好像是这里面最慢的一个了。沙希，最右边的70公里的打击场的话，我想就算是初学者应该也是可以的。"

她看了看说明，刚想向里面走去，不知想起了什么又停了下来，小声问我："唔……我真的不用担心球会打到我吗？"

"不要紧的。"我回答道，因为怕她不放心，所以我又加了一句。

"因为有我在旁边保护你啊。"

她一怔，接着笑了起来。

"对啊，那就没什么担心的了。好，我会加油试试的！"

沙希走进打击场拿起球棒，我就站在她身后的铁网外看着，不时指导一下。

"首先，左手握住球棒的下端，不要在最下边，右手握住稍前面一点的部分。"

"嗯……是这样吗？"

"对。注意，要发球了！"

球以缓慢的速度从发球机里发了出来，如果按照朋友的话来说应该是"可以回家洗个澡睡个觉吃完早饭再来打的速度"。沙希紧张地看着球的飞行轨迹，等球飞近的时候将球棒用力一挥。

清脆的声音，不过是棒球击中后方铁网发出来的。

"呀！"沙希惋惜地叹道，回头问我："嗯……哪里做的不对？"

"手臂太放松了，再夹紧一点。"我演示了一下，"好，就这样，准备打下一个球吧。"

接下来的两棒，沙希还是就差一点没有击中。我耐心地告诉她每一次的动作有什么问题，终于，在第四棒时，白球伴随着与球棒碰撞的声音高高飞翔在天空。

"啊，打中了，打中了！"她高兴得跳了起来，回头向我兴奋地喊道："佑己君，看见了吗？"

"打得漂亮！"我赞许地伸出大拇指，"抓住这种感觉，下一个球一定也能击中的。"

果然如我所料，下一个球也被她漂亮的打击了出去。

"啊——又打中了！"

我在后面鼓起掌来，"太棒了！"

"是吗？我再试一下！"沙希越发感兴趣了，握棒击球的姿势显得十分认真。我不再说话了，在身后静静地看着她一棒棒的击球。

在这一轮结束后，我们走出打击场时沙希还显得依依不舍的样子，遗憾地说道："可惜，好不容易才找到感觉的……"

"10球击中了5球，作为初学者来说沙希已经很厉害了啊。"

"啊，能得到高手的称赞真是太荣幸了！"她背着手，笑着说道："一定是老师好的缘故吧。"

"没那回事的。"

"不。上次和朋友一起出来像这样打的时候，我完全都没有打到呢。谢谢，太高兴了！好了…那么，这次轮到佑己君你了哦。"

"好，那就让你见识一下吧。"我活动了一下手腕，满不在乎地说道："就由沙希来选择打击场吧。哪里都行，打一次试试吧。"

不是我自夸，我打棒球的水平绝对不是盖的。记得高一时我可是棒球队看中的目标呢。如果不是虹野的缘故，我现在应该早就进军甲子园了吧。所以……今天就让我好好表现一下吧！

突然，一个声音从我的身后传来。

"真的吗？"

我吓了一跳，回头一看，伊集院不知什么时候就站在了我的身后。

"拜托，不要吓人好吗……"

他没有理会我，只是自顾自地说道："呀，我刚才一直在我们伊集院家引以为傲的Super Excellent 打击场里，也就是这里练习打击联赛级的球的地方。既然你对自己那么有自信，那就也让你试试在那里练习一下吧。"

"……那就麻烦你了。"

"本来呢，这里不是像你这样的庶民可以进来的场所。但是今天，就算是我特许的吧。你可要感谢我的慈悲呢！"

"我不是说过麻烦你了嘛。"

我不耐烦地说道。沙希在身后轻轻拽了我的袖子一下，说："好像很有趣，加油啊！"

"嗯，放心吧！"我充满自信地说道。可是此时，我却发现伊集院的脸上露出了诡异的笑容。

事情……真有那么简单吗？

不详的预感涌上我的心头……

"这里，就是Super Excellent 打击场！"伊集院右手一挥，自豪地说道。

"好大！"沙希惊讶地喊道。

这，不是甲子园吗？我张大了嘴，努力想找出些不同来。可是，如果要说两者之间有什么区别的话，那也只能是我现在踏足的这个更豪华而已。这，真的是室内球场吗……

看到我的表情后，伊集院得意地说道："这个体育场是按照甲子园设计的。不论是从场地泥土的种类，还是观众席的椅子都忠实地再现。还有……"他指了一下对面，"这使用了现今最尖端科学技术的Super Custom 发球机，古今中外有名职棒选手的投球都能正确的再现，简直就是梦幻一般的打击场啊！刚才我在这里练习的时候，观众席上可是挤满了10万人之多的观众啊。哈哈哈哈。"

"……造个球场，再专门花钱雇人来看你的练习吗？真是有钱人做的事……"

"啊～～像你这样的庶民无法理解也是没有办法的事。"他故作潇洒地撩了一下额前的头发，"什么都不要说了，给我好好地体验一下什么才叫真正的投球吧！"

我哼了一声，故作镇定地拿起球棒走向场地站定。

"加油！好好干吧！"沙希在远处将双手合在嘴旁喊道。

我将球棒指向天空，做了个全垒打预告。可那只是为了给自己壮胆，现在我的心里，还真是惴惴不安啊！

"啊，对了对了！"伊集院故作刚想起来状的拍了一下手，说，"忘了告诉你，我特别为你把发球机设定到最高难度了。"

"什么！"我大吃一惊。

"预计球速最慢也是在时速200公里以上，不仅有变化球，还有直球、下坠球，应该还有会消失的魔球、幻影旋转球之类的球等着你哟！"

"可能打得着吗！"

"啊，还有一件事。为了注重真实性，这个投球机偶尔也会投出坏球和死球哟，给我注意喽。"

"会有这种投球机吗？"我气得大喊道。

"好了，不要临阵退缩啊。那么，就给我好好加油吧！哈哈哈哈……"

"加油！"沙希喊道。

"啊，我会的……等一下，现在不是加不加油的问题吧！"

现在想逃看来已经不行了。我硬着头皮站定握好球棒，咽了一口唾沫，等待着几十米开外的投球机的启动。

灯亮……装球……投掷警告信号，短短的几十秒钟对我而言竟是如此难熬。然后，我看见了白光……

你可曾见过流星？那划破天际直冲而下的势头直能将宇宙撕裂；你可曾见过闪电？那一闪而过却在你脑海中留下深刻印象的闪光又是如此的迅急；你可曾……

这是我在梦中所见到的景象。

为什么会做梦呢？因为……

我被球打晕了……

晕晕乎乎的，我睁开了眼睛。眼前的景象渐渐由模糊转向了清晰。

灯光、天花板、站在一旁的伊集院，以及……焦急地看着我的沙希。

“啊，醒了吗？感觉怎样？”看到我睁开眼睛后，沙希连忙关切的问道。

“这里是……啊！”我想先坐起身来，头部却又疼了起来。我一摸，好像后脑被打了个大包。

“不要紧吧，先放松一点。”

“真是的，看来你也是个没有运气和判断力的男人啊。才不过突然投出了一个坏球而已……”那个家伙又在一旁冷嘲热讽。

“伊集院君！”沙希生气的看着他。

他耸了耸肩，转身向门口走去，一边走还一边说着，“因为我不和职棒一样用硬球，所以不你会死的。那么，我就失陪了。浪费了好不容易赐给你的贵重练习机会，你就好好去后悔吧！哈哈哈……”

“伊集院君真是的！……啊，不要忙着起来，再躺一会儿吧？”

“基本上没什么大碍了。”我摇了摇头，恨恨地说道：“伊集院那个混蛋，等着瞧吧！”

“他可不是坏人呢。”沙希为他辩解道，“刚才他都一直守在这里，而且看起来很担心呢。”

“是吗？”我感到有些意外，“那种人多少也会有点儿罪恶感吧。对了……这里是什么地方？”

“练习场旁的保健室。怎么样？再躺一会儿吗？”

“不用了，我们出去吧。沙希你也一直在这里吗？”

“是啊……”她犹豫了一下，点了点头。

“谢谢。”

“嗯，没什么的……”

走出练习场，我的头仍不时有些疼痛。在回到大厅前的路上又看见了刚才的足球场，这时我倒有些后怕了。幸好那里的设备还算正常，不然出现个什么猛虎射门雷兽射门之类的我就真起不来了。

看到沙希仍不时担心地望向我，我只好先说道：“好了，打起精神再到别的地方去吧。”

“嗯。去哪里呢？”

“哪里……”我突然起了一个念头，小心的提议道：“游泳池……怎么样？”

“呃？”她吃惊的看着我。

“不喜欢去吗？”

“……不是。可我没带泳衣啊。”

“这种地方，应该会租到泳衣吧。”

“嗯，但是……”她犹豫着说道：“我对游泳不是很拿手……”

“什么啊。不要紧，我教你。”我急忙说道。“还是，沙希觉得穿泳装有些害羞呢？”

“是有一点啦……不过，佑己君真的那么想游泳吗？”

“啊，因为游泳能够缓解受伤后的疼痛与不适嘛。”

我没有说谎吧，好像以前在报纸上确实看过这方面的报道。不过，这时说好像有些居心不良呢。

“嗯，是吗……”她思索了一下，点了点头，“好，我知道了。”

Lucky！！

“泳衣……里面一定有借的吧。”沙希边走边问道。

“一定有的，一定有的。”我不住地点头。

沙希的泳装……

“那么，就去吧。”

“好的，好的。”我不住地应道。

沙希的泳装……

虽然心底里有一点点罪恶感，不过……哈哈哈哈，我忍不住想大笑啊！

但是，在游泳池门前，我们遇到了不识趣的家伙……

“再往前走就是伊集院家特别的Cultures Excellent VIP游泳池。没有得到丽公子的同意的人，一律不能进入。”

说话的是伊集院的私人保镖外井，以前在伊集院家里开圣诞舞会时曾碰见过他一次。不过这时候我怎么说他却都不肯通融一下。因为心急加上刚才练习时有些热，我便脱下了外套，没想到他却死盯着我被汗水浸透的衬衫，脸红地同意我们进入游泳池，但条件是要跟在一起监视我们。

刚进去，我便换好泳衣急匆匆地想冲向泳池，可外井那个家伙却坚持要我作什么准备活动，而且在做的途中他总是红着脸盯着我，让我感到有些头皮发麻。做完之后这家伙竟然以我做的动作不标准为由让我重做一遍，混蛋，要不是打不过你的话我一定会痛扁你一顿！！

没办法，在又做了一遍后，外井也没什么话好说了。我以冲刺的速度奔向泳池，在路上，我突然想到了一个令自己都感到害怕的解释。

外井……不会是传说中的BL症患者吧？！

啊啊啊，不想了，再想我浑身都要起鸡皮疙瘩了！

万幸的是，沙希还没有从游泳池里出来。我，安藤佑己，十七岁，在1997年4月29日下午四点二十分左右终于看到了梦寐以求的沙希泳装的模样！光彩夺目！美丽动人！啊，活着真好！

今天，大丰收！

该是回家的时候了。我们走出运动中心，准备各自回家，沙希突然叫住了我，问道。

“待会儿，还像平时一样去神社吗？”

“当然。”我肯定的回答道，“每天的例行项目嘛。”

“嗯！那么，我也过去！不过我先回家换件衣服再来。……那么，待会儿在神社见了。”

跟沙希告别之后，我回家换好了练习用的衣服，稍微休息了一下，便出门向神社走去。而沙希已经在那里等着我了。

“还没吃饭吧？给，便当。”

“真的……做了吗？”我接过饭盒，不敢相信地问道。

“你说要吃嘛。啊，对了。”故作神秘的小声说道：“里面有六只脚的章鱼哟。”

我俩都笑了起来。

“那么，我现在可以吃吗？”

“当然。”她做了个请便的手势，说：“到那边坐着吃吧。”

“我不客气了！”一坐下，我便打开饭盒狼吞虎咽起来。本来今天练习那么累肚子就很饿了，加上沙希做的便当又那么美味，让我怎么能抵抗得住呢。

由于吃得太急，我差点噎着。沙希及时递过一个水瓶，说：“不用吃得那么急嘛。”

我咕嘟咕嘟地灌下了几口水，仰起头来深吸了一口气，赞叹道：“太好吃了！沙希你肯定是全日本第一的料理天才！”

“没那么夸张吧。”她笑着说道：“不过还是谢谢，有你这句话我就已经很高兴了。还有很多，慢慢吃吧。”

啊，一口气吃完了。我摸了摸微胀的肚子，刚想向沙希道谢，却发现她正看着路旁的大树发愣。

“怎么了？”我问道。

她好像被惊醒似的回过了神来，笑着摇了摇头，“没什么，你看……”她指了一下那颗最大的树，“像不像学校的那颗传说之树？”

传说之树，是在光辉学园里人人皆知的一株巨大的老树。不知从什么时候起，出现了一个传说：在毕业典礼的那一天，在这棵树下由女孩子一方告白而成为恋人的情侣们，将会得到永远的幸福。

不管传说可不可靠，每年的毕业典礼那个时候可是全校人关注的大日子呢。据好雄的实地勘察报道，今年在树下告白的女孩，至少有87%如愿以偿。暂且不管他是怎么计算出来的，光凭这一点，传说之树的故事将会继续流传下去吧。

等一下，为什么沙希会突然想起这件事。难道说……

我心一紧，偷偷看了沙希一眼。她仍然看着大树，表情并没有什么异样。我尝试着问道：“沙希相信那个传说是真的吗？”

“嗯！”她肯定地点了点头，“一定是真的！”

“沙希的……那个……”我绞尽脑汁想要表达出自己的意思，但话一到嘴边便变得结结巴巴。“嗯……你，你会……会对喜欢的人……告白吗？在……毕业的时候……？”

“嗯！”她毫不犹豫地回答道。

我的心一下子被揪得紧紧的，难道说，沙希已经决定了告白的对象？不会吧？！

“那个……对方是谁呢？”

“是……”她几乎说出来那个名字，但却及时停住了，看着我，脸不知为何变得有些微红，“佑己君真的想知道吗？”

“当然！”我脱口而出。

“等毕业那天再告诉你吧……”

这就是她的回答。

敬请期待下期的完结篇

风云 新撰组

●PS2 ●元气 ●1月22日
●ACT ●1人 ●6800日元

PS2 总分 28

© 2003 Konami Computer Entertainment Japan. Illustrated by

小志幽凉：曾推出过"《剑豪》系列"的元气，本次推出以新撰组为题材的新作，沿用《剑豪》部分出色的系统设计，如自行编集剑术、一人对多人战、加上人物的动作看起来更为细致，整体表现确实非常出色。不过在故事性方面也跟前作相似，以变化不大的流程路线去完成游戏后，重新挑战的欲望就会下降。不过幸好剑技众多，收集和组合自己的最强技也有一定乐趣。

义经：气氛有点像《侍道》，然而人数就由一人变成小队行动。由玩家扮演维新时代的著名组织"新撰组"中的一员，带领其他同伴一起消灭敌人。除了充满吸引力的时代背景外，游戏最大的卖点就是可以联群结队，袭击敌人，并作出连携攻击。但就笔者个人而言，有NPC的动作游戏始终有点难以适应。

Dr.Game：既是动作游戏，也可让玩家了解到江户的风土民情，游戏时的感觉相当畅快，平衡性也很不错。不过流程略嫌重复，而且由于没有时间限制，自然也缺乏了紧张感，如果能在故事发展上加多一点变化，相信会令耐玩性提升不少。总而言之，也算是个近期内值得一试的动作游戏。

风之使者：玩家扮演虚构的新撰组新成员，加入新撰组后跟随近藤勇、冲田总司等一群强者保卫京都。游戏中会有NPC一起参战，与NPC间配合得好，可做出各种连续攻击杀死敌人，且有"群殴"的爽快感！（小朋友切勿模仿）人物的动作华丽，劈劈砍砍有模有样，可以展开华丽的攻防战，对新撰组有兴趣的朋友，值得买回家好好玩一下。

PHANTOM BRAVE

●PS2 ●日本一SOFTWARE ●1月22日
●SLG ●1人玩 ●6800日元

PS2 总分 31

© 2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

风之使者：战斗系统自由度极高，可派出灵魂凭依在地图上的任何物品，使灵魂实体化，跟敌人进行战斗。地图上任何物品都可以拾起来当作武器使用，包括敌人的尸体、死鱼、破铜烂铁等，因此令战略性大幅提高。游戏中充满了奇异系统，例如在村庄时，可以打村民升LV，可将战士育成为擅长魔法的人，甚至可将敌人尸体操成尸山。

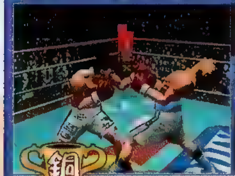
义经：日本一SOFTWAE的新作，与《魔界战记》等多个前作一样，充满自由度与各种搞笑元素。本作还首次放弃HEX的移动系统，当然系列中各种独有的元素也不能缺少，游戏过程中从人设的可爱表现上是看不出游戏的高难度的。最大的优点是游戏内容相当丰富，完成了游戏后再从头开始也不会感到缺乏挑战，相反要完成游戏内所有的内容，就要花上大量的时间。

电玩太郎：一个系统相当特别的SRPG，玩家可以任意将场中的物品变成自己的同伴来作战，同时又要把自己的同伴扔出场外提升LV.，相信没有什么作品会有这种"变态"的系统。本身游戏有相当强的战略性，兼有很高的自由度，对喜欢SRPG的玩家来说会感觉到其中的乐趣，但笔者却并非同好者，所以很难给予它高分。

秀吉：一款自由度极高，而且创新要素非常多的SRPG。这游戏最特别之处是可以将角色投向敌人，实在是非常有趣，再加上利用凭依后的道具能够令同伴的实力提升，很讲究玩家对各人物和道具的熟悉程度。至于故事方面，给人的感觉也是笑中带泪的，剧情很着重人物之间的感情变化描写，是这个春季必玩的作品之一。

第一神拳 2 迈向胜利之路

●PS2 ●ESP ●1月29日
●1至2人玩 ●6800日元



PS2 总分 31

© 森川ジョージ/讲谈社・VAP・NTV © 2003 ESP/讲谈社 开发

秀吉：游戏中有不少有趣的模式，而通过育成模式玩家可以跟各地的著名拳击手比赛，尝试主角幕之内一步曾走过的道路。另外系统的设定也极为仔细，玩家可以自由调整角色的出拳方式及食物菜单。不过在比赛中，命中的判定有些古怪，而且视点也不容易让玩家进行连环攻击，刚开始游戏需要一些时间才能适应。

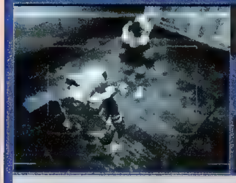
Minamoto：取材自同名漫画作品的拳击游戏，一群原作中的登场人物会在游戏里展开激烈的对抗。个性独特的人物，使出各种华丽逼真的拳击动作，单以拳击类型的游戏而言，已达一定的水准。当中被称为"BOXERS ROAD"的育成模式，让玩家可以依照漫画中的练习方法训练拳击手，FANS在进行游戏时的投入感必定大大提高。不过本作仍有一些缺点，例如读碟时间过长，视点位置差，以及流程比较平淡等。

电玩太郎：前作大受欢迎，厂商自然要推出续作，游戏基本玩法与前作没有特别大的分别。由于前作已经有大量拳击手登场，而漫画新追加的角色又不多，所以会觉得吸引力比较弱。因而游戏追加了育成模式，然而要把一个菜鸟培养成为一流拳击手绝不容易，最初出拳慢且力量又低，要取胜非常难，与前作单纯追求爽快及力量对决的感觉大不相同，未必人人喜欢。

小志幽凉：基本上的玩法跟前作没有太大分别，玩家可操作原作中登场的人物，以独特的招数来和对手较量。本次的最大卖点莫过于是育成角色的Boxer's Road Mode，对于没玩过相关游戏的玩家来说，这确实有一定新意，使用自己育成的选手打倒原作中登场的选手很有满足感。不过游戏的读盘时间长，整体跟前作相比变化不大有点可惜。

星云 回声之夜

●PS2 ●FROMSOFTWARE ●1月22日
●AVG ●1人 ●6800日元



PS2 总分 27

© 1998, 1999, 2001, 2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

秀吉：新作以月球基地为舞台，再加上神出鬼没的幽灵，令科幻世界之中增添了一些恐怖感。新作中的解谜难度有增无减，而且视野狭窄、怪物又多，以致在动作和解谜两方面带给玩家不少考验。此外，要经常利用基地内的监视器来确认幽灵位置，玩久了会有一种作业式的感觉，总体来说没有预期中做得好。

义经：自《BIOHAZARD》第一作推出以后，同类型的作品也陆续问世，"《回声之夜》系列"就是其中之一。同样以近未来为背景的作品，以在月球遇难的宇宙船为舞台展开冒险。然而除了这个背景设定以外，游戏内容感觉上与目前其他恐怖游戏没有多大的分别，特色之处寥寥无几，游戏流程有点沉闷。

猫部：著名大作《回声之夜》的续篇，本作以月球上的太空站为舞台，摆脱了以往在古老大屋中冒险的感觉。利用监视器观察亡灵位置，其监视器上闪烁不定的画面，再加上手柄的震动机能使得游戏更有气氛。游戏中的基本提示比较少，玩家要花些心思才可过关，解谜度相当高。虽然的亡灵相貌有点烂，不过也无损游戏性，是近期值得推荐的作品之一。

Minamoto：著名恐怖游戏"《回声之夜》系列"的最新作，以往曾以邮轮、大屋为游戏舞台，全是现实中存在的，而本作改成完全幻想出来的月面设施，这一点能够让玩家们更有新鲜感。系统方面，心跳指数的设定成功地加强了游戏的刺激紧张感，不过在狭窄的视野范围内，要解开谜题会有一定的难度，如果不幸遇上恶灵的话，逃走也相当困难。

总分：金强劲推介36－40 银强劲推介32－35 铜强劲推介28－31

星之海洋3 直到时间的尽头 导演剪辑版

●PS2 ●1月22日 ●6800日元

PS2 总分 31

铜

©2004 tri-Ace Inc. /SQUARE ENIX All Rights Reserved.

Dr.Game

虽然只是《星之海洋3 直到时间的尽头》的加强版，但所追加的新要素对于FANS来说仍有相当的吸引力，尤其是新加入的对战模式，能够与其他玩家的队伍进行对战，实在叫人感到十分兴奋！至于游戏本身也是个RPG佳作，即使是从未接触过“《星之海洋》系列”的玩家，也推荐你买来玩。

电玩太郎

前作有不俗的销量，但可惜因为有BUG而闹出一场不小的风波，本次的导演剪辑版当然修正了BUG的问题，同时加入许多新元素。包括有新的迷宫，甚至新角色！事件种类更加丰富，但是核心的故事主线则并没有特别大的改变，对于曾玩过旧版的玩家来说有点欠缺吸引力，就算加入一个对战模式也还很难看出厂商的诚意，只推荐给从未玩过前作的玩家会比较好。

风之使者

《导演剪辑版》追加了新角色MIRAGE及大乱斗模式（对战模式），但怎么说也只是《SO3》的加强版，新增要素并不见得丰富，不推荐玩过《SO3》的玩家购买，除非你是超忠实的FANS吧！如果没有玩过《SO3》，又想买款RPG过瘾的话，《导演剪辑版》倒是不错的选择，毕竟也是RPG的名作啊！故事性和游戏画面都有很高的素质。

秀吉

新年期间不少大作纷纷推出强化版，但实际上只是加入了一些新要素便当作新游戏卖，这确实有点过份。当然，究竟《SO3》是否因为希望亡羊补牢才推出《导演剪辑版》我们难以得知，不过新作加入的新要素尚算不少，比如新同伴、新迷宫和新EVENT等也有助于提高吸引力，但对于玩过前作的玩家来讲，价格似乎贵了一点。

BREAKDOWN

XBOX 总分 26

Minamoto

以主观视点进行的一款动作冒险游戏，跟同类型作品一样，过程中需要在版图上解开各种各样的谜团，以及击倒途中出现的敌人。战斗时主人公除了使用枪械武器和徒手格斗之外，还可以运用威力强劲的特殊技，玩家能够从中体验到相当大的乐趣。然而本作的视点存在极大的问题，不仅令探索过程困难加倍，敌人还经常从盲点位置突然出现，情况立即会变得非常危险。

Dr.Game

相当传统的一款主观视点射击游戏，除了使用枪械之外还加入了肉搏战等要素，操作方面算是合格，不过却有不少地方需要改善，例如视点的处理极差，有时甚至无法确认身处的位置，又或是被同伴妨碍移动；敌人会突然出现偷袭，叫人防不胜防；另外游戏整体的难度也很高，玩之前要有足够的心理准备。

义经

以主观视点进行的动作游戏，可说是欧美游戏中的典型游戏类别。故事题材也以近年较流行的“由科学引发的异能”的这一类的主题为中心。就笔者的立场，对主观视点游戏实在并无任何好感。以个人观点而言，实在与同类的作品没有任何分别，唯一的特色就是有一名女同伴一起作战吧。当然XBOX优质的画面效果是该游戏一个重要的卖点。

电玩太郎

主观视点动作游戏一向是美国人的专利，这款作品却是由日本游戏开发者一手包办，明显地看出NAMCO向海外扩张的野心。游戏的特别之处是并不是以射击为主，相反打斗动作却比较多，而开发者也相当用心，希望创作出另一类主观视点动作游戏，故事性相当强，不过操作上却不能与之配合，尤其是探索物品时操作复杂，需要一定时间来适应。另外某些人玩时可能会头晕。

口袋妖怪 火红／叶绿

GBA 总分 31

铜

风之使者

8年前在GB推出的经典游戏《口袋妖怪 红·绿》，现在经过重新制作，在GBA上复活！基本内容与GB版相同，与其他系列作一样，都是以收集怪物为主，只是游戏画面改进了不少，追加了新地图及说明功能，但对于曾经玩过老版本的玩家，感觉略欠新鲜感。如果你是口袋妖怪的忠实FANS，又未玩过GB版的话，本作绝对适合你！

秀吉

虽然只是《口袋妖怪 红·绿》版的重制版本，但加入了不少新要素，就算是曾经玩过旧作的朋友也有重新一试的价值。在故事方面，新作中会加插一些新的情节，而画面方面也比以往更为出色。另外，不可不提的当然是新增了接驳无线转接器的新功能，通过这个无线转接器玩家可以进行新的迷你游戏。

Dr.Game

虽然是8年前的旧作翻新，难得的是完全没有感觉过时，就算笔者已玩过3次以上，依然感到趣味无穷！除了可以跟《红宝石·蓝宝石》版对应之外，还可对应无线转接器的各项新要素也十分出色，对于从未接触过“《口袋妖怪》系列”的朋友来说是个体验的好机会，但即使是好像笔者这样的忠实FANS也绝对有重玩的价值！

猫部

系统方面，与8年前所发售的GB版《口袋妖怪红·绿》大致相同，不过新增了部分版图及HELP的机能，令初级玩家感觉更为体贴。除此之外，利用无线对战转接器进行对战及交换小精灵更为方便，也可以利用此周边来进行新增的迷你游戏，迷你游戏的趣味性很浓。画面方面，虽然没有太大的进化，不过怀旧的感觉更好，喜欢口袋妖怪的朋友绝对有理由再玩一遍。

逆转裁判3

GBA 总分 30

铜

小志幽凉

以法庭辨论为题材的《逆转裁判》，承继前两作好评之后，推出第三集几乎是意料中的事。本次系统上与前作没有太大分别，大概只换了全新的故事，不过为推翻证人们口供的推理部分仍然精彩，整体的剧情内容尚算够份量。一直棒场的玩家相信会继续支持的，而未曾玩过该系列的朋友，一下子从玩第三集开始玩可能未必会适应，建议最好先找回前两作来试试。

Minamoto

少有以律师为题的AVG“《逆转裁判》系列”第3作，虽然在香港受欢迎程度不算高，不过日本方面却相反颇具名气。本作在系统上未有多大的变更，玩过前作的玩家应该很容易上手，主人公成步堂龙一为了证明委托人无罪，需要到事件现场进行调查，在推理部分搜集证据，指出证人说话的矛盾之处。其实本作的吸引力是来自故事剧情及个性丰富的登场人物，使玩家很容易投入游戏故事中。

Dr.Game

只要玩过该系列的前几作，并且具有一定水准的日语水平的玩家，一定能明白这个游戏中的趣味！游戏中充分表现出法庭上舌剑唇枪的紧张对峙场面，而且游戏的故事性也相当强，充满了戏剧性，可说是手掌机上同类冒险游戏的顶峰之作，自问喜欢玩冒险游戏的朋友怎能错过这款游戏呢？

义经

“《逆转裁判》系列”的第三作，故事回溯到系列主角成步堂成为律师之前的故事，不过游戏的系统与内容与前作几乎一样，由玩家替当事人在法庭上作出辩护。游戏最吸引人的地方，就是其中辩论的内容，不过正因为如此，对于不懂日文的玩家而言，就会失去对该游戏的趣味。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

太郎信箱

Game-kjf@vip.163.com

四个人一起玩《最终幻想 水晶编年史》要用四台GBA

指环王新作不知道玩些什么

To：太郎先生

1)你们看了“指环王 国王归来”后，是否觉得还有些情节没有交代呢？例如：亚拉贡如何收服戒灵王，巫师萨鲁曼的下场如何，因为游戏里有交代，巫师之道是否只可用冈得尔夫(我已经通关一次了)，w我觉得本作较上作“双塔”好玩，因为可以双打。通关后出现了2004《指环王》，这样是否意味着有游戏续集呢？我会等到1-3集套装电影DVD推出才买，因为故事够完整。

答：第三集本来片长五个小时，最后被删至不足三个半小时，当然有很多剧情没有交待，不过那些戒灵算是有交待了，因为亚拉贡凭着那柄剑而被认同，可算是暗场交待了。至于萨鲁曼，早在上映前导演已表示因为与第三集剧情不配合而删去，所以也可理解。而该游戏中某些角色只能在特定关中使用。另外据传闻还会有《指环王》的新作，但还不知道是什么类型。

2)《星战前传》是否有动作类的游戏？还是策略类的游戏，不要说我猜不到美国人的鬼主意，上映“星战前传”第3集时，肯定又是马拉松式的首映(从第1集看到6集)，坐得腰都直了。

答：《星战前传》是个动作射击游戏，而且是以第三人称视角进行的。至于“星战前传3”上映的话，相信也会有前传一至三集马拉松式首映，但应该不会播四到六部曲。

3)有一款TAKARA推出的游戏，玩法跟《王国之心》差不多，里面有《变型金刚》登场的，推出了没有啊？《王国之心》的记录可否用于《王国之心 FINAL MIX》？

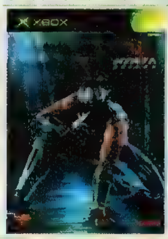
答：在笔者记忆中TAKARA并没有推出类似《王国之心》的游戏。而《王国之心》的记录在《王国之心 FINAL MIX》是没有用处的，因此玩家需要重新开始。

4)我觉得《回声之夜》新一辑故事的背景不是很好，可能是我较喜爱第一、二集10-30年代的背景，用未来做背景比较奇怪(如：《恐龙危机 3》)。

答：其实在没有玩过该游戏以前，很难决定它是好是坏，当然主观感觉绝对会影响自己购买与否。故事背景一下子变成未来的确使人挺难接受，所以厂方也没有强调它是第三集。

5:北条司的“ANGEL HEART”TV动画化的可能性有多大？很久没有见过寒羽良在TV上的雄姿了，同时我也不记得TV及漫画中有没有交代美树(海坊主太太)是否死去，只记得进行婚礼时受到枪击。

答：该漫画是否会动画化笔者也不清楚，但自己对于改篇自漫画的卡通片不太感兴趣，原因是动画经常拖长情节，每集因为绘画师不同令质素出现参差。至于海坊主妻子为何下落不明我也很想知道。



6)XBOX《忍者外传》及《死或生 ONLINE》限定版是否只有水货，没有行货啊？

答：以上两款游戏并没有限定版啊，那是预订送公仔，相信行货不会有。

祝各人事事顺境

FM：老饼万能侠WILLIAM

PS2 VGA BOX问题

太郎：

请问如果想买一个好一点的PS2 VGA BOX可以去哪里买？请问有哪些厂商比较有名呢？因为我现在暂时在用REDANT旧MODEL(直接插PS2)玩《机动战士高达 DX》，画面好昏暗，所以想买可以调节光亮度的。谢谢！

答：一分钱一分货，事实上便宜的VGA BOX的质素都是差不多，画面不够清晰的同时，画面光暗对比也很强烈。如果要有好表现的VGA BOX，通常都在千元以上，例如X-RGB 2就要一千二百元，而笔者的朋友强烈推荐的VIEW SONIC N6更需要一千六百元，但是它对应色差逐行扫描，效果自然最佳。

TOM LEE

有关DOA的种种问题

to太郎：

首先，当然是要向各位编辑说一声“恭喜发财”和“身体健康”！虽然是新春佳节，但是我也有几条问题想麻烦一下大家的，请务必回答啊！

1)我在网上看到说《死或生3》某些人物的隐藏衣服是要靠在生存模式中的“XBOX ITEM”取得，但我玩了很久都拿不到，究竟是不是有什么秘诀呢？

答：《死或生3》的大部分隐藏服饰的确是要靠对手跌出“XBOX ITEM”才能获得，但是却没有什么秘诀，完全是靠运气，笔者打了很久也没有得到过一件。

2)《死或生沙滩排球》中的“VENUS”泳衣究竟要如何取得呢？

答：“VENUS”泳衣是可用一百万元购买的，不过只限于使用LISA来玩时才能买到，如果想其他角色也能穿上，就得花功夫讨好对方。在游戏开始之后，连续七日不停地送可以提升好感度的礼物给目标人物，要注意的是要送上符合目标人物的诞生石，同时还不可以送礼给其他角色和进行谈话。在送礼的时候要细心留意目标人物的谈话内容，当好感度达到最高的时候便可以送上“VENUS”。但注意好感度高的角色也不一定会接受，而不接受的话该泳装也会付诸流水。

3)还是《死或生沙滩排球》的问题，我想问各位美女的泳衣是不是都不能共通呢？在“COLLECTION”一项中，每位美女所预留的泳衣空格都有二百多格，那合起来泳衣的总数不就超过一千多套吗？

答：每位角色除了拥有共通的泳衣之外，同时还拥有多款不同的独有泳衣。如果想收集齐所有泳衣的话，必须要不停进行游戏，在每完成一个循环后再选择另一角色担当主角。因游戏的进度会被承继，所以只要不断进行游戏和购买新的泳衣便可。

4)在《死或生沙滩排球》中，如果和朋友对打时，能否为美女们送礼物呢？

答：在对打的时候是不可以送上任何礼物的。

5)在未来会推出的《死或生 ONLINE》，在香港是不是也能上网对战呢？

答：目前大部分厂商开发XBOX LIVE对应游戏时，都会考虑到全球性，而日版《死或生 ONLINE》当然对应日版甚至行货版XBOX LIVE，所以香港一定玩得到。

6)用XBOX来上网除了要买“XBOX LIVE”外，还需要购买什么设备吗？

答：首先阁下家中当然要有宽带上网设备，接着只需购买XBOX LIVE，跟随说明书装置便可使用。

7)“XBOX LIVE”的市价大约多少呢？

答：目前日版XBOX LIVE售价大约450元左右，香港版也会在稍后时间推出。

P.S.《死或生沙滩排球》有没有什么赚钱的好方法呢？和在哪里有《死或生沙滩排球》攻略本买呢？

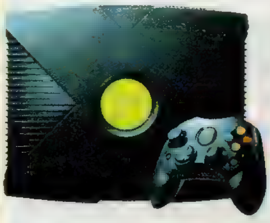
答：赚钱的方法也就是到赌场碰碰运气，因为玩迷你游戏可赚到的金钱实在有限，主要还是靠不停赢比赛赚钱，至于攻略本现在应该找不到。

谢谢回答，再次祝大家“心想事成”，“出入平安”~

美腿小姐——蔡秀珍上

XBOX的时钟要长期接上电源

太郎兄：



我是刚买了台XBOX，但买回来不到两天，就发现有问题了。每一次开机，主机都把时间变回出厂时间，设定好了再开机，同样的问题又会出现。除了这点，主机的操作则是正常，可以正常玩游戏，但我担心以后玩游戏时也会出现问题。请问太郎兄，这问题要怎样解决呢？

答：相信阁下是每次开机才接上电源线的吧，事实上XBOX主机是没有内置电源的。所以，如果你关机后便拔走电源线，隔了很久才接上并开机，主机就会变回最初设定的时间。因此你只要长期把主机接上电源就没有问题了，就像录影机的原理一样。

请指示一下~~万分感谢

长期读者EDEN上

怎样才能玩美版GC游戏

TO 太郎：

HELLO！！这是我第一次发E-MAIL来提问题，所以有很多东西想问。

我朋友送了一台GC给我，是美版的，我想问：

1)如果我想玩日版游戏，行不行呢？

答：无论是GC、PS2还是XBOX，美版主机都不能玩日版游戏，因为厂方不希望不同地区的软件相互流传而扰乱市场。

2)是不是一定要改机才可以用美版机玩日版游戏呢(我是玩正版游戏的)？

答：不错，要用美版机玩到日版游戏，惟一的方法就是改机，由于GC并没有盗版，所以我也建议读者改机。

3)是不是所有美版游戏都有日版，所有日版游戏都有美版呢？他们的价钱又有什么分别呢？

答：当然不是啦！美日两地都会有一些只在当地制作及发行游戏的厂商，而就算同时为美日两地开发游戏的公司，也会因应口味而推出合适的作品，例如BANDAI并没有在美国推出《海贼王》的游戏。又例如美国有款科幻赛车《TUBE SLIDER》也没有出日版。而两地游戏的售价，基本上都是差不多，大约要三百六十至三百八十港元左右，由于香港兑换价格固定，所以不会有太大变动，由于日元近月上涨，加上没有固定的代理，因此价格会偏高。

4)如果真的要改机，在哪里改最好呢？他们会不会骗人的呢？我怕放下机子在他们那里会被人偷龙转凤，到底会不会的啊？

答：其实本刊并不适宜提供改机的店铺，建议你向熟悉的游戏店查询。由于现在GC在市场上处于相当不利的境地，所以换零件的机会很小。另外GC改机程序也不算复杂，应该能够当场改好，因此不妨等改完后直接拿走。

5)改机大约要多少钱呢？

答：很便宜，大约数十元。

6)可以介绍些GC的游戏吗？

答：包括《生化危机》、《生化危机 0》、《F-ZERO GX》、《马里奥赛车 双重冲击》、《任天堂全明星大乱斗》、《瓦里奥制造》、《最终幻想 水晶编年史》、《红侠乔依》、《PIKMIN》、《阳光马里奥》、《马里奥聚会5》、《超级猴球 2》、《钻子先生》、《沙滩排球》和《海贼王 伟大的战斗》。

7)是不是全部美版游戏都用英文显示，日版游戏都用日文显示？

答：基本上是，因为游戏分开不同地区的原因就是要配合当地使用的语言。

8)还有些有关PS2《大众高尔夫4》的问题。在选择球员的时候，球员左边的能力值分别代表什么？

答：有关球员的能力值：パワー代表力量，会影响全力挥棒后球的飞行距离。コントロール是代表操控，气力棒的移动较慢，会易于决定打击的力度。インパクト是打击点，级数越高打击点的范围就越大，也就更容易击出好球。スピン则是击出弯球的能力，级数越高可打弯球的范围就越宽，易于击出心目中所想的弯球。而按R1选择不同的牌子的球杆会影响能力值。

9)各球员的特殊能力，可否提供一个中日文对照？

答：在能力值下方是球手擅长与不擅长打的球种，并非特殊能力，とくい是擅长，にがて是不擅长。至于各球种分别如下：ラフ是在草地的表现。曲げ是打弯球的表现。砂是在沙地击球的表现。雨是雨天的表现。アプローチ是手动处理的表现。

谢谢~~~祝工作愉快季

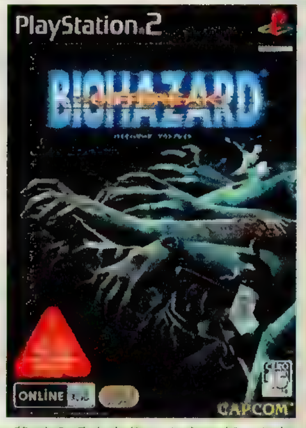
迷路人上

官方攻略经常不完整

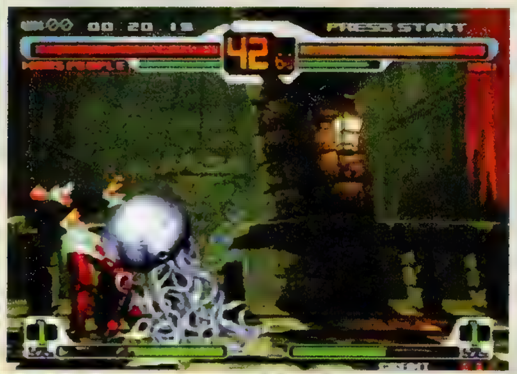
太郎兄：

1)我想问你们是否会把《生化危机 逃出生天》的攻略一直写到最后呢？(特别是“决意”这一关)因为在前段时间推出的所谓官方攻略令大多数玩家失望，为什么连官方攻略的资料也不完全呢？还有机会推出另外一本完全的攻略吗？(官方攻略使我有种被欺骗钱财的感觉…)

我感到你们写的资料和攻略大部分比其他的游戏杂志好，请各位04年继续努力。



答：其实我们也不知道能否把攻略写至尾，因为CAPACOM厂方有攻略限制，所以必须跟从厂方指示。例如每关最后应如何做都不能言明，而“决意”那一关根据目前的进度限制，也只能刊登由厂方提供的图片。官方攻略近年来都是跟随日本方式制作，就是与游戏同期发售的版本不会介绍全部的内容，要等游戏推出一段时间后才发售一个完全版，但相信香港不会有完全版攻略推出，而游戏杂志就算可以刊登所有资料，相信也需等到两个月后。



2)还有的就是PS2的《SNK VS CAPCOM》格斗中，如何使用红魔鬼和雅典娜呢？

答：暂时还没有公布能使用以上两位角色的方法。

各位编者工作愉快！04年行好运！

长期读者LOK上

四个人一起玩《最终幻想 水晶编年史》要用四台GBA

太郎兄：

你好，新年快乐！本人对GC游戏有几条问题，麻烦帮我解决一下，谢谢！

1)GC的《最终幻想 水晶编年史》要怎样才可以四个人一起玩呢？是否一定要用四台GBA？只用四个GC手柄可以吗？

答：阁下必须要有四台GBA或GBASP才能进行多人同玩，因为各个玩家只能由GBA的屏幕来看自己人物的状态资料。

2)GC哪些游戏可四人一起玩，你觉得其中哪些值得购买呢？

答：GC能够让四个人一起玩而又值得购买的游戏相当多，包括《F-ZERO GX》、《马里奥赛车 双重冲击》、《任天堂全明星大乱斗》、《瓦里奥制造》、《卡比的空中滑板》、《马里奥聚会 4》、《马里奥聚会 5》、《超级猴球 2》、《钻子先生》、《WAVE RACE》、《沙滩排球》和《海贼王 伟大的战斗》等。

3)GC的《最终幻想 水晶编年史》和《PSO》两款游戏，哪个比较好玩呀？

答：两者虽然都是A·RPG，不过玩法上却有很大的分别，所以也很难作出比较，论故事性当然是《最终幻想 水晶编年史》较佳，但要多人一起玩，就必须集合朋友们到家中，老实说并不方便。《PSO》则可以透过网络与别人上线玩，而动作要素更多一点，而重点也是讲求与队友合作，尤其是挑战模式更需讲求合作度与熟练性。

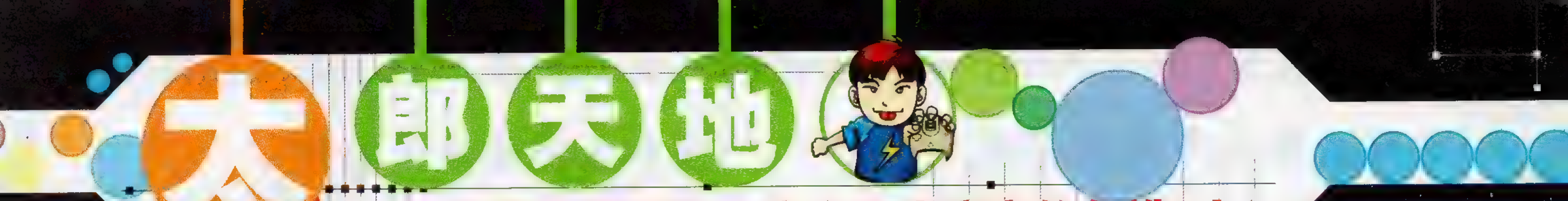
麻烦太郎兄解答我的问题，多谢，祝身体健康！

BBQ上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。



任天堂是否应该放弃主机生产商的包袱(上)

时代不断地变迁，而游戏业界也同样地在改变及进步，以往能够呼风唤雨的游戏厂商，现今已经不复当年勇。笔者所指的不是别的，正是家喻户晓的游戏大厂任天堂。

仍然屹立的老牌大厂

电视游戏机业若是以全球来计算，发展已有超过二十五年的历史，而在这个不一样的市场之中，却仿佛战争一般，有国家兴起，有国家末落，也有国家苟延残喘。过去曾经染指这个游戏市场的厂商不计其数，有ATARI(雅达利)、任天堂、SEGA、NEC、SCE、PANASONIC、BANDAI、Microsoft等等。不过大家都知道目前仍然继续存活的只有三家，其他不是转为软件开发商，就是干脆退出游戏业界，而一直屹立不倒的就只剩下任天堂，甚至连其多年对手SEGA也撤出主机生产厂商的行列，可见这个位置实在不容易坐。

SCE的市场策略的确技高一筹。

任天堂至今仍然屹立不倒。

“创业难，守业更难”。游戏机事业当然也不例外，虽然任天堂是当年的龙头大哥，但影响力在近十年间已经大不如前。自打从N64时期厂方已经走错了第一步，原因自然是厂方对于自己的号召力过份自信，坚信其他厂必须依附着自己才能存活，没有经过细心考虑便推出N64，更强行实行什么精英软件制度。结果游戏厂商忍受不了任天堂那诸多限制的措施，便转向有“低要求招揽态度”的SEGA与SCE，当中又以后者技高一筹，终于使PS成功抢走了大哥的地位。

N64令任天堂步入严冬。

任天堂曾缔造业界神话

任天堂在N64时代经历了一个惨痛的教训，不过回看厂方的业绩，会发现就算N64在日本比不上PS，但在海外市场的销量还是很好的，加上GB仍然以将近独霸的走势扩张实力，故此厂方一直以来的业绩还是保持在业界的首位。而且由于任天堂本身有着一群忠实玩家，因此厂方每款作品都很稳定，甚至获得其他厂商都望尘莫及的销量。这也是任天堂多年来收入稳定的来源，实在令很多游戏厂商羡慕不已。

有稳定的游戏软件销量是任天堂最大优势。

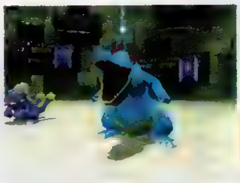
任天堂游戏软件销量仍然压过群雄。

回顾去年日本各大游戏厂商的游戏软件销量，任天堂获得超过四百七十八万套软件的销量(只算三十大游戏软件销量)，是日本最有号召力的游戏厂商，三十大的作品中占了八个席位，远胜第二位的SQUARE ENIX。不过大家都知道九月发表中期业绩时，任天堂公布了前半年度竟亏损了超过30亿日元，或者对于游戏厂商来说这并不是一个很巨大的数字，因为30亿日元只相当于四十五万个6800日元的游戏。对于像任天堂这样的大厂来说可能并非什么大问题。然而对于一间每年赚钱居首位的公司来说，由黑字变成赤字还是要称之为灾难性的时期。

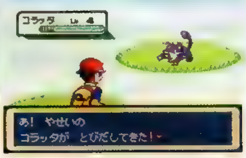
任天堂能否将业绩扭转乾坤

或许有读者会记得任天堂曾在去年九月发表中期业绩时，就未来半年作出过预测，目标是截至今年3月下旬，不仅能够收复失地，甚至会获得600亿日元的纯利，也就是说前后厂方要赚回630亿日元。要知道纯利是要扣除各项成本的，相信有理性的人都知道这是一个接近痴人说梦的目标。

在03年10月至04年3月期间，如果单从任天堂发售的游戏阵容来看，倒也有不少具吸引力的作品，已发售的游戏包括《马里奥赛车 双重冲击》、《口袋妖怪竞技场》和《马里奥聚会5》；而未发售的游戏中最有号召力的相信就是GBA的《口袋妖怪 火红》和《口袋妖怪 叶绿》。两个作品虽然只是新瓶装旧酒，但由于可将以往的《口袋妖怪》与《红／蓝宝石》混在一起，这自然又会吸引一直追捧该系列的玩家掏腰包，不过就算这两作能卖出二百万套，纯利也只是大约五十亿左右，距离目标还很远。



上半年度任天堂陷入困境。



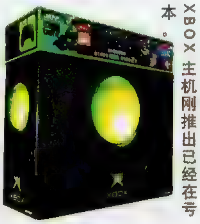
就算是《口袋妖怪 红／绿》也未必可达成厂方目标。

还有的就是大家别忘记了GC的减价促销，任天堂这招确实是刺激了人们去购买GC，可是主机热卖的背后是否代表有钱赚呢？虽然GBASP目前每周均有稳定的销量，不过卖硬件难赚钱是大家都知的事实，尤其是GBASP早在去年初已推出，在前半年尚且不能挽救厂方的业绩，要在下半年扭转乾坤岂不是有点天荒夜谭？

《马里奥赛车 双重冲击》也被评新意不足。

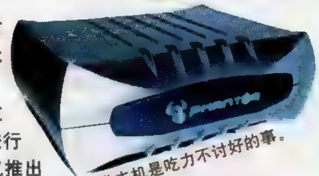
生产主机困难重重

说了很多任天堂今年的不顺，也是时候回到标题的论题中去了。任天堂是否有必要像SEGA那样，从主机厂商的位置上退下来，变成一间为其他主机提供游戏的公司呢？要知道生产主机一直以来都是一个沉重的包袱。首先要花大量时间及金钱去开发主机，其中主机的大脑CPU及映像晶片GPU更需要找其他厂商合作开发，并不是只靠一己之力就能成事的。还有在设计时要考虑竞争对手的主机性能，不是单纯的比现在强一点便可，而是要更具前瞻性，否则主机推出后被对手比下去就会血本无归。



XBOX主机刚推出已经在亏本。

而且并不是主机一推出就能赚钱，既要拉拢第三方厂商效力，又要根据对手的策略而进行各种部署，更要命的是实行减价战，以往新主机推出后可能有两年时间固守，在这段时间增加主机销量来追回开发投资。可是现在动不动就减价，赔本来卖的情况日益严重。像XBOX早在推出之时就已经受到此问题所困扰，任天堂的GC也是，当然PS2也不会获得什么利润。



开发主机是吃力不讨好的事。

因此一切就要看软件的销量了，任天堂一直以来就靠着这得天独厚的条件而维持着公司业绩。不过始终喜欢任天堂的人都会继续支持，不喜欢的人也不会回心转意。所以就得靠第三方厂商的作品来扩大影响力。

第三方厂商身价暴升

任天堂也明白到这一点，因此便请其他厂商合作，但成绩始终强差人意。SEGA开发的《F-ZERO GX》已惨淡收场。NAMCO开发的《星际火狐》迟迟不见完成，游戏性也未必可吸引人；重金请SQUARE ENIX开发的《最终幻想 水晶编年史》虽然有三十多万的销量，可是就仅此一款GC作品，厂方根本就是看在钱的份上，并非真心效力。而KONAMI的《潜龙谍影 孪蛇》更是在任天堂出钱又出力的情况下才决定移植的。

其实目前游戏业界发展已经出现畸形，以往第三方游戏商要依赖主机。现在却反了过来主机厂商要求第三方游戏商来帮忙，而谈交情更是不可能的，主机往往要出动到金钱政策，像上一段所提及的作品，均是任天堂出资开发的。不过从中产生了一个问题：游戏厂方知道自己“身价暴升”了，就摆起架子了，反正有人愿意出钱请自己来开发游戏，也就不用降低身份去自动请缨了。

事实上只有弱势的主机才要出钱出力请别厂帮忙开发游戏。相反，如果主机热卖的话，就算主机厂商不动口，那些游戏厂商也会如灯蛾扑火般自动来投靠的。不过既然想反败为胜，处于弱势的主机厂商也只好恭恭敬敬地求有名气的厂商协助。

《F-ZERO GX》惨淡收场。

《星际火狐》游戏性其实一般。

《最终幻想 水晶编年史》后SQUARE还没有GC新作发表。

《潜龙谍影 孪蛇》是由任天堂出资制作的

任天堂是否应该放弃主机生产商的包袱（下）

前面谈到任天堂应否学习SEGA那样撤出主机生产厂商的行列，变成一间只负责为其他主机开发游戏软件的厂商。现在我们会继续这个话题。

主机厂商始终有主导权

前面谈了很多对于生产主机的不利因素，看起来作为游戏机生产商都是吃力不讨好的。但为何仍然有不少厂商朝这条路发展呢？或者对比起以前，现在研究及生产主机的确辛苦得多。正如前面所说，现在主机性能以几何级数增长，但主机开发商未必有这样的技术，于是便要依靠外来力量。但作为主机厂商，总有一个主导权在自己手上，例如以前PS时代，SCE为了不让软件流通出现过剩的情况，于是便限制部分第三方厂商的软件产量。

以前主机厂商有生杀大权。

其中最为人所谈论的就是当年业界风云儿饭野贤治所创办的WARP，由于SCE限制了《D之食卓》首批生产量，令饭野氏非常不满，最后愤而转投SEGA的SS，并把原是PS作品的《ENEMY ZERO》转往其敌对机种SS上发售。我们暂不谈饭野氏这个决定是对是错，但的确作为第三方厂商会有被主机厂商限制的可能性。但现在已经不同了，就像前面提到第三方厂商的势力与日俱增，主机厂商要拉拢还来不及，更不敢说要出手限制了。

《D之食卓》令饭野贤治与SCE决裂

《ENEMY ZERO》是SCE拱手让给SS的。

曾生产主机厂商的下场

或者在推测任天堂是否会退出主机厂商身份之前，不妨先看看一些原主机厂商退出后的景况。首先是美国老牌游戏机ATARI，其当年由于多部主机均追不上时代，所以转为向第三方厂商发展。但别看它现在推出大量作品如《黑客帝国》、《毁灭者3》和《龙珠Z》，其实它在此之前经营也陷入过困境，最后更被美国另一大厂商INFOGRAMES吞并。不过后者却大胆地恢复使用ATARI商标继续经营，目前由于获得不少电影及动画游戏版权，所以倒也做得有声有色。

ATARI在架构上跟以往已经大不相同。

不少电影及动画版权令ATARI重生。

而曾与HUDSON合作开发PCE、SUPER GRAFX和PC-FX的NEC HE，在其PC-FX的销售上使该厂商亏损了很多钱（不过有部分作品在日本市场却被炒卖），该公司目前已经完全不涉及游戏机事业，只有子公司NEC INTERCHANNEL在继续开发游戏，成绩算是稳定。

还有不可不提的SNK，十多年前它由游戏厂商身份晋身家用游戏机事业，并且创造了街机与家用机使用相同底板这一新构思的NEOGEO。可惜这部能将街机感觉百分百移植至家中的主机，最后却因为软件造价昂贵和厂方外放移植权给其他厂商而被拖垮。加上SS与PS的推出，以及厂方自乱阵脚出NG CD和新基板HYPER NG更使其没有翻身余地。而手掌游戏机NEOGEO POCKET同样在欠缺细心部署的情况下，在推出黑白版不久后便出彩色版，使人信心尽失而失败。结果使SNK元气大伤，要重新投靠其他主机，只推出少量NG盒带来维持形象。不过大家都知道，单靠格斗游戏撑门面的SNK实在是入不敷出，更后便被ARUSE和PLAYMORE收构，最后又以SNK PLAYMORE重生。

NG构思虽不俗，软件售价却使人侧目。

SNK也可以算得上是重获新生。

至于曾推出首部32BIT游戏机的3DO，当时以真实的映像将家庭电视游戏机带向了一个新纪元，可是最后却被主机超快速的发展所抛弃。于是改为帮其他主机开发游戏，虽然也有一些颇受欢迎的游戏系列，但去年却落得以破产收场，手中的游戏版权更是被其他厂商瓜分。

而各位熟悉的SEGA，有关它的历史就不用多谈了，自从撤出主机生产厂商的行列，可用先甜后苦来形容。开始时向三大机种投入软件倒也头头是道，可是由于在GC上推出的运动游戏销量大倒退以及XBOX在日本因为主机销路不佳而陷于了窘境，部分游戏销售也并不理想。若非有街机部门以及一些在PS2有稳定销路的作品支撑，便会落得以赤字收场。现在被SAMMY收购，暂时算是站稳了脚跟。

SEGA结果被SAMMY收购。

WS令BANDAI亏损了不少钱。

另外BANDAI过去也曾参战家用机市场，不过PLAYDIA实在只是一种玩票性质的投资，事实上PLAYDIA严格上还不可称之为电视游戏机。反而手掌机WS对它的影响更大，与SNK的NGP一样，WS被GBA严重地压制，影响了自己的步调，再加上加盟的公司陆续退出，虽然自己拥有不少动漫画版权，但孤掌难鸣，最后还得向现实低头。

向SEGA借鉴

当然以上各家曾推出主机的公司的景况是各有不同，除了SEGA外，似乎没有公司能够拥有像任天堂这样的实力。因此任天堂如果真的要从主机厂商的位置上退下来，应该要向SEGA借鉴。SEGA在有自家主机推出游戏时，其销量也很稳定，即使未能像任天堂那样可以轻易卖出五十万套以上，但十多万套总是有的，真正令SEGA没落的元凶正是在生产主机这个环节上。

“《创造职业足球会》系列”只在PS2上推出。

不过改任第三方游戏厂商的SEGA却又未如预料中的一帆风顺。骤眼看来无论它生产主机还是制造游戏都无法走出困境，但其实去年SEGA家用软件部门的经营已经有好转，原因说出来可能会使某些读者不满。那就是因为去年SEGA增加了在PS2上发售的软件数量，更将大作及具有叫座力的游戏重点放在PS2上，例如《头文字D》、《创造职业足球会》及《VR战士4》等。毋庸质疑的是，SEGA在GC和XBOX上的作品销量远逊于PS2，这和主机的市场占有率有很大关系。

有名气的作品在主力机种上推出确实有效。

像GC的《超级蛋宝宝》便是叫好不叫座。

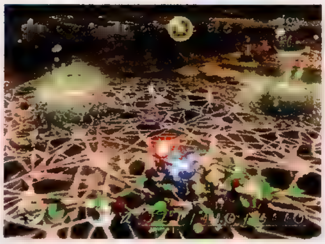
任天堂还是继续走老路

品质高一向是任天堂的优点

任天堂如果要改行当第三方厂商，而当时市场上各主机势力分布又不平均的话，那就要给市场占有率最大的主机开发游戏，这样才能保证游戏的销量。SEGA之所以市场表现不佳，某种程度上与分散实力（投资）有关，喜欢该公司作品的人不一定拥有所有主机，而SEGA的魅力又不可以使支持者为了其作品而买下所有主机，最后支持者惟有选择SEGA在自己拥有的主机上推出的游戏，这变相减低了游戏的销量。

写了这么多字，个人认为任天堂暂时还是不会退出主机厂商行列的，因为它有着一群忠心的玩家。厂商需要留意的就是玩家是会成长的，当年曾喜欢小孩子风味的游戏，但现在口味也许已改变。支持可能是一种情意结，但能维系多久呢？这就要看厂商的造化了，要知道不少人批评任天堂的游戏没有新意已经不是一天两天的事了。

任天堂相信是时候进行检讨了，《口袋妖怪》也不可能受欢迎一辈子的。


任天堂游戏需像《PIKMIN》般多加新意。

很难保证大家不会玩厌《口袋妖怪》。

G画廊

南京 $CaCO_3$

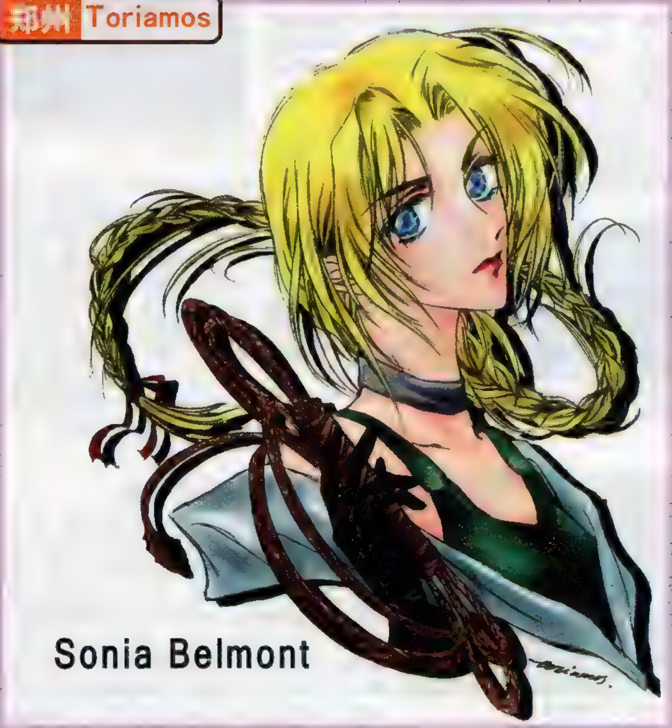
《铳墓》游戏虽然评价一般，但内藤泰弘的人设还是非常棒的。而CaCO3玩友以自己极具特色的画风和构图以及色彩搭配使这张作品在个性程度和视觉冲击力上比起原作人设都可谓不遑多让，称得上不可多得的好作品！

▼在PS2版的里昂出现之前，索妮娅·贝尔蒙特是《恶魔城》所有作品中登场时间最早的吸血鬼猎人。当年她和阿鲁卡多的一段风流佳话广为玩家流传，直到今天还有认为贝尔蒙特的后人其实混杂了伯爵的血统……Toriamos玩友看来是不折不扣的《恶魔城》Fan啊！是否考虑过画其他游戏中的角色呢？

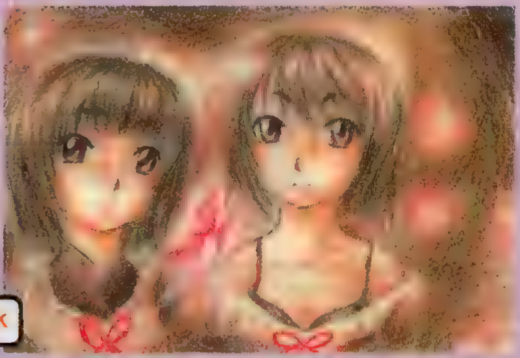
武汉 孙溪

◀说老实话，苍刃拿到这张画稿时根本不知道画中人物来自哪款游戏，不过见多识广的店长大人居然直接给我找出一堆关于《AIR》的资料。通过对比原画，我发现孙读者笔下的神尾观铃跟原人设颇为神似，如果在细节刻画和衣物质感的处理上再加把劲，效果会更棒的！

郑州 Toriamos



▶这对孪生姐妹最近人气还真不低。Duck玩友的这张稿子，通过彩铅（或蜡笔）上色使造型本身就憨态可鞠的姐妹俩在稚气十足的画风中更显可爱。不过美中不足的是一些色块出现了脏点，使稿子的效果受到了一定影响。



上海 Duck

北京 轩辕淳

◀《Kunoichi 忍》是苍刃最喜欢的动作游戏之一，而绯花更是我比较欣赏的游戏女主角。轩辕淳玩友笔下的绯花，虽然是一幅临摹稿，但也是别有一番风味。相对游戏中的绯花，少了几分冷艳，多了些许柔美。如果能够把人物动作刻画得更自然一点就更好了。希望能够看到轩辕淳玩友的原创作品！

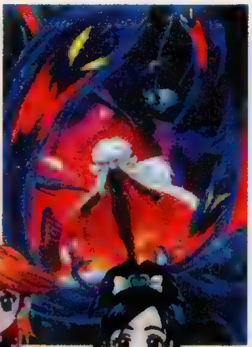
本期画廊各路游戏MM唱主角，正所谓“妇女能顶半边天”（狂汗……）！苍刃自己看得是心旷神怡。不过，喜欢绘制男性游戏角色的朋友们可要加把劲啊！

记住：G画廊将会是你一展身手的最佳舞台！

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行或者交行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

二人 PRETTY CURE



作品简介

从2月1日开始在日本电视上播放的《二人PRETTY CURE》，内容讲述两名拥有变身能力的中学2年级女学生，她们与企图征服地球的超强力恶势力展开连场激斗。以往用变身少女为题材的作品相当多，女主角们大多数手持独特的武器或魔法杖对付坏人，而本作特色之一，就是两位女主角也是赤手空拳，战斗场面的动作性更为讲究。

故事中的两位女主角美墨渚(左)和雪城保(右)。

故事概要

本作的主人公是就读贝诺理学院的美墨渚和雪城保，渚在运动方面样样精通，她是长曲棍球部的成员。虽然渚的学业成绩平平，不过为人充满正义感，因此成为了班中很受欢迎的人物，即使是女孩子也会写情书给她，可惜她仍未找到男朋友。至于另一位主角保，她是一名品学兼优的学生，极受男生们的爱慕，但偶尔也有发傻的一面。

两个性格完全不同的少女，在某个晚上遇上了从天而降的奇怪生物，对方是异世界“光之园”的勇者MEPPLE及公主MIPPLE，他们的故乡受到邪恶坏蛋的袭击，于是将外表装扮成现在的可爱样子，才可以成功逃到地球来。接着MEPPLE和MIPPLE将变身能力赐予渚和保，当二人进入战斗模式之后，渚会化身成“CURE BLACK”，而保会化身成“CURE WHITE”。

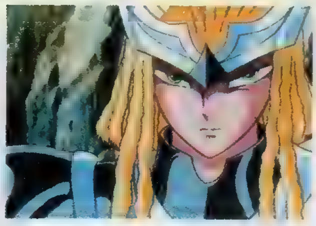
圣斗士星矢 天界编 序奏 overture

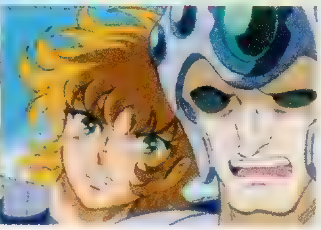
作品简介

1986年开始在《周刊少年JUMP》上连载，其后曾被改编成电视及电影版本的大热门作品《圣斗士星矢》，继2002年推出的OVA作品《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫编》后，最新版电影作品《天界编 序奏overture》将于今年2月14日开始在日本全国上映。

故事概要

电影版的故事，是依据原作者车田正美“哈迪斯编”而构想出来。内容讲述经过与冥王哈迪斯的一战后，身受重伤星矢已变成一个废人。然而不幸的事却接踵而至，雅典娜的姐姐月之女神阿提密斯突然带着三名天斗士出现，目的是处决反抗神灵的星矢。最后，雅典娜为了拯救星矢，将大地的支配权交出，但却料想不到阿提密斯竟随即展开了清理人类的行动……。





读编G漫话

"读编漫话"春季篇

怎么样，大家春节过的还愉快吗？有没有收到厚厚一叠的压岁钱？有没有打了许久都没有通关的游戏？有没有读一两本有趣的书？

什么？都没有！要真是那样的话，那你这个年可过得蛮凄惨的啊！店长利用这段宝贵的假期时间可收获不少，现在工作中的感觉真可以用神采奕奕来形容呢！其实这其中有很大一部分都是来自读者的鼓励，比如开工之后一打开电子邮箱就收到了不少提建议的来信，接着没隔几天，普通的平信也在悄无声息间在桌子上的一角摞成了"小山"。这些对店长来说都是最好的春节礼物啊！不过呢，这其中也有一些读者问为什么在春节期间没有买到我们的2月AB合刊？其实2月AB合刊在16号就已经如期上市了，但却因为国内地域辽阔的原因，等书运到的时候，很多地区的书市便为了迎春节已经提前关门歇业了，导致读者们无法按时购买到我们的杂志，当店长听到这个消息的时候，真的很痛苦啊！要知道厚达240页的合刊是在短短的14天之内完成的啊，其间没有一天休假，没有一天是在半夜1点之前睡觉的！

从上期开始征集的"G玩家档案"，如今已经有了一小部分，但店长暂时还不考虑马上放出来，希望能够在短时期内看到更多的读者前来信应征，具体方法在这里重复公布一下：

G玩家征集一号令 GAME科技风

◆**加入G玩家行列的条件：** 所有购买了《GAME科技风》杂志，并看到了征集令的读者都有可能成为"G玩家"。

◆**成为G玩家一族的资格：** 请发来比较详细的个人资料和通讯地址，并写出有关个人游戏生活或游戏心得的稿件，大约1500字左右即可，写作角度不限，文风也可以随意安排，亲切或搞笑均可。此外如投稿（画稿或文字稿）被采用者将自动成为"G玩家"。

◆**变为G玩家享受的待遇：** 从3月A杂志开始，每期在"读编漫话"中店长都会列出当期的"G玩家"名单，如果来稿数量丰富，将特别开设"G玩家"专版。所有成为"G玩家"的读者都可优先参与《GAME科技风》举办的活动。而2004年的"G玩家"活动内容目前已经进入策划阶段，希望到时候给大家一个新的惊喜！

接下来，按照惯例，让我们一起来看看这段时间内《GAME科技风》的读者意见吧，看看大家都在做什么。

店长新年好！

其实买了合刊之后我不得不说点什么，以表示我对杂志的关注。

太郎哥的回复对我来说有点不专业，为什么这么说呢？在上一期杂志上他就《DOUBLE DRAGON ADVANCE》的回答太盲目，这款游戏是有很多隐藏要素的，但为什么他的回复中说却说"没有隐藏要素"呢？（虽然我只是LIGHT USER但却能发现这样明显的错误，杂志作风还要严谨点才行。）

杂志的本期赠品——塞尔达传说2004主题挂历很不错，但是……我却不忍心挂出来与人分享（-_-b）赠品设计还要改善啊……

我最后想说："杂志要与读者互动，'内地玩家'想看的是'会说话的游戏杂志'，光店长哥一人担起互动栏目太累，有互动才有进步啊。虽然'内地玩家'对游戏资讯极端渴望，但仅仅就事论事的话，我不敢说杂志的支持者会成倍增加。《GAME WEEKLY》的强项又是它的弱点，编辑的玩命工作却不能与读者沟通或很难沟通实在是一个败笔，这或许源自它本身所处的地域关系，如今要面对'内地'这样一个大市场会显得有点力不从心，还需要仔细计划一样才行啊！"

店长，你好！

首先店长能看到我的稿件实在是万幸！因为我在看上期的杂志的时候就已经写好了稿件。【内容现在来说实在不值得一提！】可恨的是当时电脑死机，我实在不敢相信自己的双手与双眼！我和同学一起探讨如何给《GAME科技风》提意见，当时你一言我一语，我负责打字。当然我自己的意见也包含其中了，心想多些人的观点和意见可能会更好！可是不曾想到我忙了两天的稿件结果毁于一旦！我的"辛苦"付诸东流！我渴望得到的日本原装××××也化成了泡影！

相信通过接触近几期的杂志，各位买了《GAME科技风》并给店长提意见的读者也不会太少吧，所以上次我所说的那些"废话"这回就先收起来了，说一些新的意见和本期杂志（1月B）中又出现的问题。

首先，在快速浏览了本期杂志后发现一个细微的错误——在52页靠左边的游戏新作信息栏中的http://www.xbox..com/ja-jp/games/tflo网址中间多了一个"."！我是不是看杂志很细致？呵呵！我的眼力可是很不错的！【店长晕厥中……】看到Leny说的上期有一则新闻出现重复！这个失误应该是不可原谅的！另外我本来想给店长说，是否能多开一些和游戏相关的子栏目！但同学说《GAME科技风》是"TV GAME专门志"，是专业做游戏介绍的，不做其他的副业！但在这一期我看到了"动画新作情报大公开"，感觉有种了久违的亲切感，想来也有一些玩家提出和我一样的意见吧！店长您曾经集中回复说过，离开了读者的杂志不是一本好杂志！我十分赞赏这一点！小编们需要读者的不断鼓励才能做出让人满意的杂志！但我们怎么和小编们沟通呢？就这一点有个读者也提到了所谓的"亲和力"问题，联系我自身的情况，看游戏杂志最吸引我的就是每期小编们那些风趣的话语和生活中经历的有趣事件！

上面的废话店长是否觉得不错呢，那就再努力吧！但还没完，接下来说说我喜欢《GAME科技风》的几个原因：

我没有看过香港的游戏杂志，不知道印刷和排版是怎样的，但我很喜欢每页游戏介绍中都罗列出该游戏的官方地址！你不知道我看到这些时有多么的感动吗？因为我找这些网站用搜索引擎都找了N久啊！此外还有详尽的游戏攻略和全面的游戏介绍，并且不分热门或不热门的！我就喜欢这样，一个游戏就算不喜欢玩但也有权利知道它的存在！最后我最喜欢的那就是——店长的性格！我有种莫名的敬仰，从店长那些热血的激励话语中就能看出店长是一个怎样的男人！

最后期待杂志中会有更多的版块陆续登出，让《GAME科技风》这棵小苗茁壮成长！

【PS：看到下一期的杂志内容简介，看来在过年之前又逃不过《GAME科技风》的"魔力"诱惑了！同学还说要是回家(因为我们就要放假了)没有看到卖的叫我帮他买呢！祝下期的销量步步登高！小编们和店长，还有店长の彼女过个好年！】

DonDon于2004春节前

你们好，科技风的小编们！

我昨晚第一次看了你们的杂志，觉得有些话要说。刚好我的PS2拿去修理了，现在就趁热打铁，写信给你们了。

我觉得杂志办的还是挺好的，但是问题也多多。在"读编漫话"中提到了杂志与读者的沟通，我觉得这一点非常重要，是体现一本杂志亲和力的所在，是让读者成为"朋友"的关键。这不是说让读者说说话，表达一些自己的看法就可以了事了的，杂志自身的风格，编辑的投入程度才是重点。贵刊在这一点上，似乎还差得很多。对于店长你调查的那些问题，我觉得完全没有必要以那种形式提出来。确实问题需要归纳，解决需要统筹，但这样会有束缚读者的感觉，会让杂志对读者产生一种"你说你的，我做我的"的感觉。当然，或许你们有你们的主意，所以这只是我的一点个人的看法罢了。在这里还是回答一下店长的问题。

一、我觉得多加入一些大作和主流游戏的内容比较好，虽然大街上的电玩杂志对这方面的内容并不缺少介绍，但是，不介绍就是在找死了——使杂志速死。不怕什么随大流，关键在于比较啊，呵呵。

二、贵刊的优势还是很明显的，尤其是信息的及时性和在一个有着行货正版的正规化游戏环境里所特有的形式上的秩序性、稳定性。国内其他的任何一本游戏杂志都是无法比拟这一点的。而弱势也很明显，那就是对于文化群体差异的了解。贵刊在办书方针上想必是多少借鉴了港版杂志的形式。但是对于内地读者来说，不是未必，而是肯定不会接受这一套的。内地的两家领头电玩杂志，少说都有着六七年的历史了，爬摸滚打这么多年已经积累了宝贵的经验啊！《GAME科技风》想一口吃个胖子的想法，最好还是别有的了。

三、这个我在上面也说了。当然，《GAME科技风》也有优点。不过，现在这个时候夸奖并不算什么好事吧。所以继续努力吧，我会支持《GAME科技风》的。

店长近期推荐

《GAME 科技风》的店长，你好！

我买了你们所有的出版物，我是天津的学生，今年上大一！我玩了3年游戏了(我的意思是3年中拼命地玩)，虽然我也培养出了自己的强项和兴趣，但我仍然觉得自己在游戏这方面还不算个什么，如果非要下个定义的话，那算个入门汉吧！

我一直想拥有一套完整的游戏资讯类杂志，可无奈我起步太晚，就在我“伤心欲绝”时，《GAME 科技风》出现了，给我带来了希望！

作为一个读者，一个游戏人，说真的，你们的杂志真的是非常详细的，一本好的杂志也没必要用光盘去笼络人。但作为游戏这个特殊的领域，我认为赠品是必不可少的，海报、卡片都可以！不过，我觉得现在的几大游戏杂志都送海报，我看不如还是送卡片，这样既不落俗套，又贴切玩家！杂志内容方面一定要时刻关注热点，同时又能抓住别人发现不到的东西，一定要“两手抓，两手都要硬”啊！还有，作为最必杀的一招：每期写一款以前经典游戏的攻略，秘籍！最好是那些经典的RPG游戏，结合现在推出的一些复刻版，那样你想不火都不行啊！

听说最近要召集会员，我想参加！不过我想问问能不能保留一些隐私，少透露一些个人的信息呢？大家在一起，无非是为了游戏，不是吗？

樱花幻想

店长，你好！

我是你们的忠实读者，很高兴能见到真正的TV GAME杂志问世！这真让我激动！比起其他的游戏杂志，你们去掉了让人厌烦的游戏机小店广告，突出了你们对读者的负责和对杂志品质的重视！真心希望你们再接再厉，不要辜负我们对你们的希望！2月合刊总体感觉还不错。那篇连载的同人小说很动人，希望在下期128页的内容中再次看到它，并最好将其刊登完毕。再就说说我买你们杂志的几个理由：

1、对电视游戏和掌机游戏的报道很全面。

2、攻略部分的比例比较合理。

3、没有游戏机小店的广告和用来充数的漫画。

4、没有用在我看来是累赘的光盘作为赠品。

Noir

店长新年好啊！

废话不多说了，进入正题吧。作为香港老牌GAME杂志，优点就不用我废话了吧。比起其他同类杂志，贵刊有更多独家的一手消息，信息量够大，有价值信息也要比其他杂志多得多。况且行货游戏丰富的香港，本来就比内地更接近游戏界的前沿（结果还是说了一堆废话）。下面主要还是谈谈个人的一点建议吧。

1.贵刊绝大多数游戏名采用的是英文和日文原名，对于这种与国际接轨的做法我并不反对。不过对于内地读者来说，多多少少还是会有些不适应。既然《GAME 科技风》是《GAME WEEKLY》的本土化，应该有点本土化的味道吧？建议另外做一个附录，就杂志中涉及到的游戏名做一个中英文对照，并采用内地习惯的译名（当然，像“FF”这种一眼就知道是什么东西的就不需要了）。特别要注意的是一些在文章或排行榜当中提到的没有附图或图片不清晰的，并通常内地译名和原名差别较大的游戏，叫我这种非核心玩家看得一头雾水。

2.希望《GAME 科技风》还是能改回周刊。做为我本人是无所谓啦，主要是为了《GAME 科技风》的销量考虑。因为就目前来说，《GAME 科技风》的出版日要比同期的其他游戏杂志慢几天，而这几天往往是致命的。一般来说，玩家们盼下期杂志都盼得很心焦，往往临近出版日的那几天跑书店都特勤快，而去的次数多了也会不好意思(天天来溜一圈又什么都不买，书店BOSS的脸色可不好看啊)。这时候往往会遇到这样的状况——玩家：“XXX 到了没有？” BOSS：“还没有。XXX 刚来啊，要不要看一看，也卖的很好。”玩家接过杂志，就不好意思不买了，特别是看到杂志封面上最新游戏介绍和攻略的标题时，肯定等不及自己本来要买的杂志出了。等到《GAME科技风》出了以后呢？基本上所有打算买杂志的人都已入手了其他杂志，这下就会碰到很多需要考虑的问题了。而且就这期（1月B）而言，自己关注的游戏的攻略和新作介绍已经提前看过了，尽管知道这本书会有很多独到之处，但这些独到之处比起其价钱是否值得呢？一般来说，绝大多数人都是冲着新作介绍和攻略买杂志的，要是受关注的游戏在之前出版的同类杂志中都有相应的内容，便会显得很有时效性，这是时间往往要比质量重要得多。(况且其他杂志做的也并不差啊）所以，希望科技风能作为周刊出版，这样时效性肯定是第一！

3.不知《GAME科技风》有没有删减《GAME WEEKLY》中的一些内容呢？比如香港读者的“画廊”，“编者的话”之类的栏目？如果有的话请恢复，这样才原汁原味啊。

4.人们购买杂志是有惯性的，尽管《GAME WEEKLY》声名在外，但《GAME科技风》还只能算是初来乍到的，所以前几期没做得特别出彩的话，大家还是会买之前习惯买的杂志的。所以现在希望编辑能先牺牲一点利润，以足够的优惠打开知名度。(哈哈，我有私心啊！)

5.是不是因为头几期，所以没有什么广告？其实，广告虽然讨人厌，但是如果在杂志不缩水任何原有内容的前提下，适量加些广告还是可以接受的，最好集中放在一起，这样不想看也可以跳过去。毕竟，广告在一定程度上可以贴补成本费，这样价格就可以下降了。

6.希望增加一个欣赏游戏优秀原画的栏目。

本期的“店长の调查”我看是不得不交了！龙之介店长，本人认为有相当的必要回复您的问题。

1.新作介绍：就目前的比例应该可以将GW中的“新作介绍”作适当删节，比例控制在杂志的18/128到20/128会比较充实且精悍。本期的新作介绍就太多了，让人刚翻开杂志就感到莫名的空洞。内容选材方面也请注意，要选择我们内地玩家常玩的PS2、GBA和少量的ARC，至于GC和XBOX，只介绍而不做攻略会比较好。这期杂志的新作介绍我打65分。攻略部分作为杂志的重点，把握得很到位；攻略内容方面也是无可挑剔的。但有碍于“口味问题”还需要你们进行调整工作。比如说内地玩家重视WE7等人气游戏，但对赛车游戏相对冷漠；KOF易主PLAYMORE以后，鲜有人关心，(从《KOF98》开始玩KOF的玩家可谓少得不得了，但《KOF97》玩的人还很多)；对于GUNDAM系列，我是机战迷，与很多人一样关心的是SRW和SD高达G世纪，对BANDAI和眼镜厂的正统高达游戏并不热衷。本人认为《机动战士Z GUDAM幽谷对泰坦斯》这样的游戏，可以稍微介绍一下操作和机体就行了，对如何过关完全没必要解析（探索游戏中的游戏才是玩游戏之道啊）。还有就是杂志在校对上要更加注意（校对的GG辛苦了！），本期的攻略：80分。

2.杂志风格我还是不太习惯，因为一股脑儿全是信息，看太多了像是在查字典(信息容量是真大，但趣味性不强)。

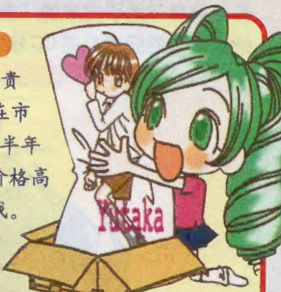
3.合刊的综合评价我认为是60分。

店长的集中回复

又看到这么多宝贵的意见，店长感觉很开心！真的开心！不是每个人都能够成为游戏杂志的编辑的，也不是每个人都能体会店长此时的心情的，但店长相信有一点是共同的，那就是当编辑看到读者们意见时的心情其实就像读者买到了期盼已久的新杂志一样，太兴奋了！记得店长当年还是学生的时候，也曾经买过很多游戏杂志，那种期待下课的铃声早点响起来，以飞快的速度骑着自行车直奔目的地——书店的感觉，如今想起来总觉得自己年轻了不少！【店长傻笑着对自己说：“哈哈，说错话了，我一点都不老啊！”】

与之前收到的意见不同，这回的读者意见更加专业、更加深入了！店长仔细想来，这一定是大家“刻苦钻研”的结果啊！这一次意见的集中点主要还是体现在游戏题材的筛选与杂志与读者的沟通这两大主要的问题上。与一些客观性的问题作比较，这两个问题多少会带一些主观的因素了。因为杂志在没有卖到读者手中以前，编辑们大部分情况下都是根据以往的经验来判断读者需要哪些游戏内容的。因为《GAME 科技风》刚与读者见面不久，还未能形成一种读编之间的默契，因此在前期的选材工作中多少出现了一些问题。好在热心的读者积极发来了宝贵的意见，这对于我们今后的游戏选材工作提供了很好的指导作用。对于另一个问题，店长深知杂志与读者之间沟通的重要性，但其实大家仔细想想，如果你感觉到一本杂志对你来说很有亲切感，你读其中的内容感觉很有亲和力的时候，是否已经购买这本杂志有一段时间了呢？所以店长有信心让坚持购买杂志的读者感觉到一期会比一期好，我们每时每刻都在于读者保持密切的联系啊，时间会印证你在这本书中也能找到精神上最需要的东西！

樱子答疑



读者：我买了两期《GAME 科技风》，觉得很不错！贵刊比较关注GC和Xbox的新作与攻略，很好！因为在市面上很难会再找到GC和Xbox的相关介绍杂志。我半年前买了GC，但在大陆很难买到的GC正版碟，而且价格高得离谱，本人实在承受不起。但我又很喜欢GC游戏。过年我准备去香港，我想问一下，在香港哪个地方(哪条路）有二手的正版碟卖？不胜感激！

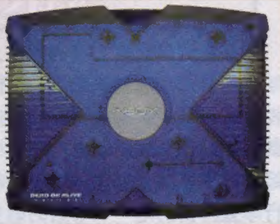
樱子：其实原本在《GAME 科技风》2月AB合刊中，就已经为大家准备了一篇详细介绍香港游戏专卖店的文章，但最后却因为照片的问题而没有赶上最后的截稿日，而这篇特稿将拟定在今年其他假期之前刊登出来，以供有条件去香港旅游的读者朋友们参考。就你的问题，虽然感觉现在回答有点晚了，但是店长还是推荐位于深水涉的黄金商场，那里有不少的二手便宜货可供选择。

读者：请问如何邮购你们的杂志呢？目前还有哪几期可以邮购呢？汇款金额是多少？

樱子：目前还有极少量1月A、1月B和2月AB合刊可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，在收款人一栏请填写“郑鸿荣”。邮购1月A和1月B的汇款金额都是9.8元，2月AB合刊的汇款金额为19.6元。

#“店长”这个笔名如今在编辑部内也被其他同事完全接受了，这是店长过年之后回到工作岗位上感到不得不汗的一件事。特别是有一天午饭之后，美编MM把原本直呼我原名的习惯改为了叫“店长”，并似乎很亲密地对店长说“以后你是店长，我就作你的店员了”。另一边喜欢看笑话的美编小哥苍刃则继续这个话题，说他又高又壮，外加又帅，怎能不做个可列入“全国十佳”的店内保安员呢？跟着似乎激发了沉默的小编SEED君的闲聊瘾，他自愿在店中当个决不“损公肥私”的收银员，而初来乍到的未命名的新小编则迫于情面而被大家一致推选为店内清洁员。就这样，一个虚构在大家脑海中的“GAME科技风杂货铺”就这样开张营业了……

#店长在春节假期总是看着游戏发呆。为什么呢？其实说出来不怕大家笑话，店长在家干活的积极性原本是非常高的，但老妈正好抓住了店长的这个“特征”，以春节期间因为请不到家政公司的人来帮忙为理由，并用店长最爱吃的东西为诱饵，迫使店长每天在家保持两个小时的家务清洁工作状态，一会儿擦玻璃，一会儿拖地，一会儿洗厕所，末了还要让店长干最不喜欢的洗碗工作！哪里有压迫哪里就有反抗，店长为此而特意消失了一天，搞得老妈上蹿下跳地给店长打手机，最后保证以店长自愿为原则进行家务活动，不再强加指派。而其实店长在消失的那一天也没有闲着啊，被GF樱子花言巧语地骗到伯母家，又义务干起清洁员的工作……回家后，目光呆滞的店长只能望着游戏发呆了……



▲好想要KASUMI BLUE的限定版Xbox啊！听说至少要3500元以上才能拿到！

◀店长卧室与硬件配置想象图（2004年版）

#放假期间，店长和GF去吃火锅，一个门面前看似只能并排停放两辆小面包车的火锅店，没想到里面像电影院一样宽敞，真让店长有种一头雾水的感觉。由于是自助式的，喜欢吃什么完全由自己掌握。原本店长是很喜欢吃虾的，可是当发现有人把一篓活蹦乱跳的虾倒入滚烫的火锅之中，伴随着几只体力很好的虾在沸水中扑腾，并夹杂着食客们残忍的笑声与贪婪的目光，店长当时真有种这辈子都改为吃素的念头。最后当店长冷静下来之后也接受了这个现实，这就是食物链导致的结果啊！看着GF吃辣时感觉那么良好的表情，店长也对最喜欢吃的平菇下了“毒手”，天冷还是吃火锅最好啊！

#店长的动手能力还是蛮强的，平时因为没有太多时间，所以买来的模型都没有时间拼装起来。假期正好是自己大显身手的好时机，于是店长就抱着彻夜不眠的心态开始了这个大型工程……几天下来，眼带血丝的店长终于完工了，看着出自自己的手完成的“杰作”，成就感油然而生！下次有机会的话，店长会把涂装过的完成品用DC拍下来，给各位读者好好鉴赏一下，呵呵！

热点天开眼

中国市场疲软，PS2销售情况令人担心

经过数次延期，SONY在中国市场发售的PS2终于在2004年1月1日正式推出。经过了约两个星期的销售，得出来的结果并不乐观，销售情况远比预期中差。出现这样的原因，有行内人士指出跟主机价格高、对应主机推出的软件不足、早已存在不少的水货PS2等因素有关。另外，1月1日首先在上海和广州两个大城市推出，已经引来预定今后才推出的北京、深圳、成都购买者们的不满。原来事隔数天至1月5日，这三大城市仍然没有行货PS2推出，这也难怪令原来抱有期望的人感到泄气。

中国人多地大，为何PS2的销售情况比预期差？首先中国的游戏业仍处在发展阶段，没有一个流通的销售渠道，单靠各城市内廖廖可数、分布疏散的游戏专卖店当然不行。再加上水货PS2横行，要买的人早已购入，没买的人也未必想购买。有此结果也不出奇，这跟数月前任天堂专为中国市场推出的神游机一样，因为销售渠道不畅而惨遭滑铁卢。要改善此问题，不是一朝一夕的事，要成功的话便得设法逐步改善上述问题，所以PS2打入中国市场只能以“开荒者”的心态去经营。

PS2在中国市场要走的路还很长。

下期内容简介：

☆鬼武者3 超强劲详细攻略
☆战国无双 全人物爆机大攻略
☆SD高达G世纪SEED 战术揭秘
☆NINIJA GAIDEN 最速闯关指南

还将承载更多精彩内容！

店长の调查

1. 你觉得这本杂志的风格是否符合你的口味？需要加入哪方面的内容你才会觉得满意呢？
2. 在即将到来的游戏旺季，你最期待的是哪台主机上的哪款游戏呢？
3. 请你给这期杂志一个总体的评价。

电玩太郎深圳创作室诚聘

招兵买马

求贤若渴

1．策划经理一名

有游戏杂志出版经验，可独立创作策划，工作能够独挡一面。

2．美术总监一名

有丰富的游戏杂志美术设计经验，对游戏出版物装帧设计有独到之处。

3．游戏文编二名

超酷玩家出身，有非凡的文笔才能且热爱编辑工作，有经验者优先。

4．制作美编二名

对Pagemaker、Photoshop、Illustrator、Freehand等软件熟练掌握，有游戏杂志排版经验者优先。

有意者请尽快将个人简历与应征资料寄往深圳市34－007信箱，邮编518034，或者发E－mail至GAME－KJF@vip.163.com